PC SOLUCES

7 SOLUTIONS COMPLÈTES

DEVENEZ LE DIEU SUPRÊME DANS

BLACK & WHITE

100% Soluces

> BLACK & WHITE
> DESPERADOS
> COSSACKS CAMPAGNE 1
> UNDYING
> NO ONE LIVES FOREVER
> GIANTS
> ROAD TO INDIA

TOUTES LES CARTES POUR

DESPERADOS

39 FF • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

L 9506 - 42 - 39,00 F - RD

Et aussi, + de 250 codes et astuces

POUR VOUS, COLLECTORS EN EXCLU !

08 99 701 703

1) JE TÉLÉPHONE AU 08 99 70 20 70 - 2) JE TAPE LA RÉFÉRENCE CHOISIE - 3) JE RENTRE MON N° DE MOBILE OU CELUI D'UN AMI

TOP SONNERIES

• Le top logosonnerie
10071 Loft music
13093 wassup
23046 daddy dj
23051 no nagging
37002 I will survive
11017 Indiana Jones
12025 Lolita
13097 Here with me dido
20011 Stan
20020 RnB 2 rue
20026 It wasn't me

• Spécial Rap-Raï
20058 Elle te rend dingue
20095 J'voulais
12066 Pris pour cible
20012 The next épiside
11046 Belsunce breakdown
20008 Real slim
20061 So fresh so clean
20049 Bow wow lil

• Exclus nouveautés rap !!
20139 Cendrillon du ghetto
20138 Pas 1 temps pour les regrets
20137 Back in biz
20136 La descente
20140 Fais le pour moi

• Chansons Françaises
12088 Parler tout bas
12054 On a tous le droit
12125 Je n'ai que mon âme
12042 Un jour ou l'autre
12029 Garou
12020 Tomber la chemise
12033 Elle est à toi

• Films
11019 James Bond
11023 Le flic de beverly hills
11039 Police Academie
11011 Flashdance
11059 Les bronzés font du ski
11065 Le fabuleux destin d'Amélie Poulain
11056 La vérité si je mens
11133 Pulp Fiction
11025 L'exorciste

• Séries TV :
10033 Amicalement vôtre
10023 X Files
10005 Duffy
10002 Benny Hill
10006 Dallas
10048 L'île aux enfants
10056 Starky et Hutch

• Pop
13171 Sex bomb
13157Play
13122 I'm like a bird
20043 Crazy town
13242 The way you love me

• Nouveauté en exclu
12177 Me gusta tu
12175 Question d'habitude
13301 I want your sex
20082 That's my name lil
12127 Près de moi
20126 You to me are everything
20079 Mission Suicide
20094 Ma zik

LOGOS HAUTE DÉFINITION !!!

TOP LOGOS

69042 71058 71038 71028
71025 72005 51006 53010
52547 * 70014 52548* 51101

LOVE...

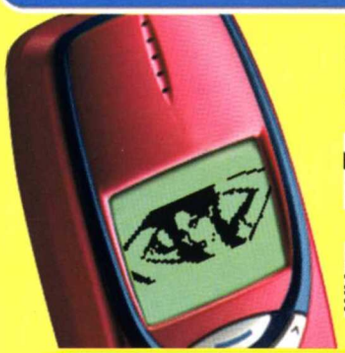
59104 59038
59006 59024
59040 59038
59045 51106

EN EXCLU !

53009
11047
53006
73002
61001
79010
60092
74003

* EN COLLABORATION AVEC ATHLETELINE.COM

NEW !!! En exclusivité les fonds d'écran taille réelle !!!



71076
71075
71073

+ DE 3000 REFERENCES au : 08 99 704 804

TOUS LES LOGOS, TOUTES LES SONNERIES sur :

Logosonnerie.com ET PAR MINITEL AU 3617 LOGOSONNERIES

NOUVEAU... ALCATEL, ERICSSON, PHILIPS, SONY !* COMPOSEZ CES SONNERIES SUR VOTRE MOBILE :
MISSION IMPOSSIBLE (A,E,P) • GENERIQUE DE FRIENDS (A,E,P,S) • REAL SLIM SHADY (A,E,P,S) GENERIQUE DE SIMPSONS (A,E,P,S) • BOUGA BELSUNCE BOF TAXI (A,E,P) • STAN (A,E) • LE FLIC DE BEVERLY HILLS (A,E) *A=VALABLE POUR ALCATEL ONE TOUCH SERIES 30X • E=VALABLE POUR ERICSSON T20S • P = VALABLE POUR PHILIPS AZALIS 238, 268, OZEO, XENIUM 925, 989, 9@9, SAVVY MELODY • S = VALABLE POUR SONY J5, Z5.

LES LOGOS SONT COMPATIBLES AVEC LES TELEPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 6210, NOKIA 6250, NOKIA 9110I, NOKIA 8890,NOKIA 3210, NOKIA 8210, NOKIA 8850, NOKIA 6110, NOKIA 8130, NOKIA 6150, NOKIA 8110I, NOKIA 8810,NOKIA 9110, NOKIA 3310. LES SONNERIES AVEC CES MÊMES MODELES + LES SAGEM MC 932, SAGEM MC 936, SAGEM MC 939, SAGEM MC 940, SAGEM MC 950, SAGEM MC 9500, SAGEM MC 959. © AB 391366887 • TARIF : 0899 : 8,83F/appel+2,21F/mn-3617 : 5.53F/MN

Ours

CYBER PRESS PUBLISHING

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital Social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Standard : 01 41 06 44 33 • FAX : 01 41 06 44 48

Président Directeur Général :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur Général Adjoint :
Philippe DELEPLACE (pdeleplace@loisir.net)
Directeur des Rédactions :
Gilles HEYLEN (gheylen@loisir.net)
Directeur de la Publication :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directrice Administrative et Financière :
Sonia TUOVIC' (stuovic@loisir.net)
Contrôleur de gestion :
Severine MADINIER (smadinier@loisir.net)
Directrice Commerciale et Marketing :
Isabelle WEILL (iweill@loisir.net)
tél. : 01 41 06 44 45
Assistante Marketing :
Doriane LEROY (dleroy@loisir.net)
Chef des Ventes :
Emmanuel CHODKIEWICZ
(vente@loisir.net)

Abonnement et anciens numéros PC Soluces
B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex
N° Indigo 0 825 001 707
E-mail : abonnement@loisir.net

Abonnement en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg.
tél. : 022/348 44 28
Abonnement en Belgique :
Tondeur S.A., 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles.
tél. : 02 555 02 17
Tarif d'abonnements et de réassort pour les autres pays : nous consulter.
Responsable Abonnements :
Christophe BASSET (cbasset@loisir.net)

Rédacteur en Chef :
Alain MILLY (amilly@loisir.net)
Chefs de rubrique
Emmanuel VILLALBA (evillalba@loisir.net)
Simon MOHAMEDALY (smohamedaly@loisir.net)
Rédacteurs :
Christophe LEMONNIER (clemonnier@loisir.net)
Jean-Jacques BENZONI (jjbenzoni@loisir.net)
Daniel MOHAMEDALY (dmohamedaly@loisir.net)
Mickael COIFFIER (mcoiffier@loisir.net)
Virgile VOIRIN (vvoirin@loisir.net)
Sébastien HERBILLON
Fabien DENIZET
Remerciements : Olivier Samson
Secrétaire générale de rédaction :
Catherine MONTAGNON
(cmontagnon@loisir.net)
Secrétaire de rédaction :
Louis BERG
Correction - rewriting :
Catherine PRIMARD, Lucile SAUSSEY, Agnès IZRINE
Secrétaire de rédaction technique :
Richard EL MESTIRI (elmestiri@loisir.net)
Maquettistes : Sophie LAHAXE, Laurent COLLIARD
Couverture : Richard EL MESTIRI
Illustrations de Couverture :
Electronics Arts Inc. © 2001 Lionhead Studios Ltd. All rights reserved.
Photogravure : Quadratin (75 Paris)
Impression : Groupe Imprimerie Nationale (67300 Schiltigheim)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG, LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, CINÉ LIVE, AUTO LIVE, KID'S MANIA, TOM & JERRY, NRJ LIVE, ASTUCES MANIA, BUGS BUNNY JEUX, MAXITOONS et aussi 3615 PC SOLUCES (2,21 F/mn) et ASTUCES PC au 08 92 68 14 16 (2,21 F/mn)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire N° 1003K76997
N° ISSN: 1269-2921
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique ou électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing

Publicité
GS Régie
Nathalie Demougeot
01 40 95 57 53 (ndemougeot@gspresse.fr)
Frédérique Anceau
01 40 95 57 50 (fanceau@gspresse.fr)
92, av Victor Cresson
92442 Issy les moulineaux cedex
Fax : 01 40 95 57 58

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 92 68 14 16*
*2,21 F/mn

ÉDITO

Avec l'été qui pointe le bout de son nez, c'est le moment de sortir vos lunettes de soleil ! Après les intempéries de ces derniers mois, le temps devient plus clément. Pourvu que ça dure ! Avant de fondre littéralement sous une chaleur qui s'annonce étouffante, nous vous avons préparé les meilleures solutions des jeux du moment. Vous souhaitez incarner une divinité ? Avec **Black & White,** vos rêves vont devenir réalité. Entrez dans l'univers du Far West et devenez une légende vivante avec **Desperados Wanted Dead or Alive.** Si vous préférez batailler dans les eaux troubles du XVIIe siècle, croisez donc le fer contre les Anglais, les Hollandais, les pirates des mers et bien d'autres ennemis présents dans **Cossacks Europeans War** (première campagne). De l'aventure, de l'action et de la stratégie sont réunies pour votre plus grand plaisir dans **Giants -Citizen Kabuto-, Clive Barker's Undying, No One Lives Forever et Road to India**. Rien que du bonheur pour occuper pleinement vos longues journées de détente !

Et en parlant de bonheur, la rédaction de PC Soluces en profite pour féliciter Bénédicte et Emmanuel qui ont donné naissance à un petit ange au doux prénom de Maëva. Toutes nos félicitations à notre tête de veau préférée et à son épouse pour cet heureux événement.

Sur cette dernière note de joie, nous vous souhaitons à tous de passer d'excellentes vacances. Rendez-vous à la rentrée pour de nouvelles solutions complètes...

La rédaction

Sommaire

SOLUTIONS/GUIDES

Black & White ..... page 4
Giants ..... page 14
Clive Barker's Undying ..... page 30
No One Lives Forever ..... page 54
Cossacks European War (Campagne 1) ..... page 84
Desperados ..... page 96
Road to India ..... page 130
Triche Trash ..... page 136

Commandes anciens numéros ..... pages 52 et 53

RETROUVEZ LES ASTUCES POUR CE JEU DANS LA RUBRIQUE TRICHE TRASH À LA FIN DU MAGAZINE

BLACK & WHITE

Éditeur : Electronic Arts

Développeur : Lionhead Studios

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Avril 2001

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

Black & White est un jeu au concept enrichissant et novateur. En effet, vous incarnez une divinité qui doit parcourir cinq îles différentes à la recherche de disciples. Votre but sera d'acquérir des compétences et d'affronter l'être suprême qui n'est autre que le dieu Nemesis (un dieu maléfique). L'innovation du jeu vient du fait que vous dirigerez une créature et lui apprendrez à faire le mal ou le bien. Bien sûr, selon l'action que vous aurez choisie, l'alignement de votre créature, ainsi que le vôtre, changera (bien ou mauvais). Vous devrez, de surcroît, gérez toutes les structures de vos disciples et l'apprentissage de votre créature, ce qui demande une bonne dose de stratégie et de réflexion ! À n'en pas douter, c'est l'un des jeux les plus ludiques et stratégiques de l'année !

Daniel (Dmohamedaly@loisir.net)

PREMIÈRE ÎLE

QUÊTES DES PARCHEMINS EN OR

CHAPITRE 1 : L'APPRENTISSAGE

À LA LOUPE

Attention. Lorsque vous activerez un parchemin en or ou en argent, vous aurez la possibilité de remplir à bien la mission de deux manières distinctes : soit en optant pour une bonne action, soit en effectuant une mauvaise action. Selon le choix que vous aurez fait, la récompense et la satisfaction des villageois seront différentes !

Après la longue introduction, partez vers le temple. Effectuez les opérations demandées puis récupérez 1600 quantités de bois et déposez-les près du temple afin que les villageois puissent terminer sa construction. Ensuite, pénétrez dans toutes les pièces de votre temple pour comprendre les différentes options du jeu. Cela fait, sortez et activez tous les panneaux pour assimiler les touches ainsi que les tâches des villageois. Maintenant, activez le parchemin en or près de la grande porte en bois afin qu'une jeune femme du nom de **Sable** apparaisse. Elle vous expliquera alors que trois créatures vous attendent derrière cette porte. Mais avant de pouvoir la franchir, **Sable** vous confiera une mission : retrouver les **3 totems** !

CHAPITRE 2 : LES 3 TOTEMS

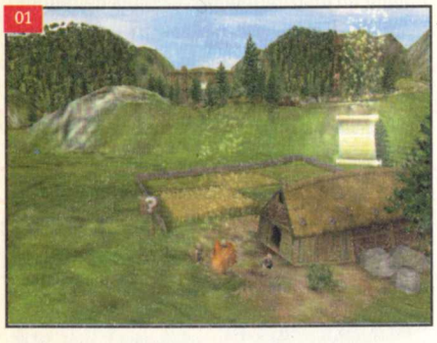
OBJECTIF 1 : RÉCUPÉRER LE PREMIER TOTEM

Allez vers le haut et prenez le **premier totem**. Déposez-le ensuite sur le pilier en bas du parchemin d'or.

OBJECTIF 2 : RETROUVER LE FRÈRE

Partez vers le nord et activez le parchemin en or au-dessus de la maison. Vous devez alors retrouver le frère d'une jeune femme afin d'obtenir le deuxième totem.

01



BONNE ACTION : Dirigez-vous vers le nord pour apercevoir le frère étendu au sol. Prenez-le puis ramenez-le vers la maison **(01)** afin d'obtenir le deuxième totem.

MAUVAISE ACTION : Vous pouvez soit abattre le frère et amener son cadavre vers sa sœur, soit détruire la maison et prendre le deuxième totem. Déposez à présent le **deuxième totem** sur le pilier afin que **Sable** vous renseigne sur le troisième totem.

OBJECTIF 3 : RAMENER UNE PIERRE POUR LE SCULPTEUR

02

03

Activez le parchemin en or droit devant pour qu'un sculpteur vous demande de lui apporter une pierre magique. Pour ce faire, partez vers le nord jusqu'à apercevoir la maison de l'ermite. Ensuite, allez à l'ouest de la maison pour récupérer la pierre en question. Ramenez la pierre au sculpteur et attendez qu'il finisse de sculpter le **troisième totem (02)**. Il ne vous reste plus qu'à déposer le troisième totem sur le pilier afin que **Sable** vous ouvre la grande porte ! Vous aurez alors le choix entre la **vache**, le **gorille** et le **léopard (03)**.

Lorsque vous activerez le parchemin en or près de l'énorme ours, une scène se déclenchera et un dieu ravagera votre village en faisant apparaître des éclairs. Il vous faut impérativement arroser les arbres et les structures, le plus vite possible, afin de les régénérer en utilisant le miracle de l'eau, puis utilisez le miracle de soins améliorés sur les villageois afin de les guérir. Maintenant, envoyez rapidement tous vos villageois dans le vortex puis déracinez tous les arbres. Prenez les miracles et balancez-les aussi dans le **vortex**. Actionnez à présent le parchemin en or au-dessus du vortex afin de parvenir vers la **deuxième île**.

QUÊTES DES PARCHEMINS EN ARGENT

À LA LOUPE

Surtout, apprenez à votre créature à se nourrir, à danser et à utiliser les différents miracles. N'oubliez pas de surveiller ses actions afin qu'elle ne fasse pas de bêtise !

CHAPITRE 1 : LE LANCER DE PIERRE

Après avoir fait connaissance avec votre créature, il est temps d'activer les parchemins en argent ! Commencez par celui en argent situé à l'est de votre temple. Vous devez alors vous exercer à balancer une pierre sur le pilier au loin devant vous.

BONNE ACTION : Prenez une pierre et balancez-la vers la pierre au-dessus du pilier en n'oubliant pas d'enfoncer le bouton droit de la souris pour accroître la force. Vous recevrez alors, en récompense de votre acte, un **ballon de plage** ainsi que le **miracle de l'eau (04)**.

04

MAUVAISE ACTION : Utilisez la laisse d'agressivité et lancez une pierre vers la pierre au-dessus du pilier. Votre créature lancera alors une pierre sur la maison à côté ou sur les arbres aux alentours. Vous obtiendrez alors, par votre acte de malveillance, une balle de couleur.

CHAPITRE 2 : SAUVER LES PÊCHEURS

Utilisez la laisse de la compassion sur votre créature puis emmenez-la vers la plage au sud du temple. Activez le parchemin en argent afin qu'une femme vous implore de secourir les pêcheurs.

BONNE ACTION: Effectuez le symbole du laby-

rinthe puis prenez un pêcheur dans les environs et posez-le. Faites avancer votre créature près d'un pêcheur qui se noie. Ensuite, effectuez rapidement le symbole du cœur pour que votre créature prenne le pêcheur. Maintenant, ramenez-le rapidement sur terre près de la femme et réitérez l'opération avec les quatre autres pêcheurs. La femme vous récompensera alors de votre acte en vous donnant un **distributeur de miracles de gonflettes (05)**. Il vous suffira de prendre la potion et de la donner à votre créature afin que sa force atteigne 100 % !

MAUVAISE ACTION : Prenez la femme et lancez-la à trois reprises, puis sauver les cinq pêcheurs. Vous recevrez la même récompense mais serez du mauvais côté de la force !

CHAPITRE 3 : RETROUVER LES MOUTONS

Dirigez-vous à l'est du grand portail puis activez le parchemin d'argent. Un fermier sortira alors de sa maison et vous demandera de lui ramener ses moutons qui ont disparu !

BONNE ACTION : Les moutons sont tellement petits que vous devrez souvent zoomer afin de les apercevoir. De temps à autre, vous pourrez même les entendre, ce qui vous permettra de les trouver. Voici donc les emplacements où ils se trouvent.

Mouton 1 : juste au nord du grand portail.

Mouton 2 : dans la ferme au sud du cimetière (parmi les porcs).

Mouton 3 : à l'endroit où vous vous exerciez au lancer de pierre.

Mouton 4 : au nord de l'endroit où vous aviez sauvé les pêcheurs (près d'une pierre chantante).

Mouton 5 : au sud-est de la maison de l'ermite (près des champignons).

Moutons 6 et 7 : sur la route où vous avez débuté le jeu (près des palmiers et au milieu de la montagne).

Mouton 8 : au sud-est de la maison de l'ermite (au sommet de la montagne).

Mouton 9 : près de la maison du sculpteur.

Un coffre rempli de **nourriture** ainsi qu'une **créature mouton** sont la récompense de votre acte **(06)** !

MAUVAISE ACTION : Éliminez tous les moutons en les donnant à votre créature puis détruisez la maison du fermier. Ensuite, abattez le fermier. Vous ne recevrez aucune récompense !

CHAPITRE 4 : AIDER À CONSTRUIRE L'ARCHE

Partez au nord du grand portail puis activez le parchemin en argent. Vous entendrez alors chantonner 3 villageois ! En effet, ils désirent quitter l'île mais, pour cela, ils ont besoin de bois et de nourriture.

BONNE ACTION : Prenez 8000 quantités de bois dans votre entrepôt puis déposez-les près de l'arche. Ensuite, attrapez 1500 quantités de poissons et déposez-les près de l'arche. Maintenant, amenez deux villageois ainsi qu'une femme près de l'arche afin que les hommes deviennent des marins et que la femme devienne l'épouse d'un marin. Il ne vous reste plus qu'à amener deux cochons. Vous obtiendrez alors un **distributeur de miracles de l'eau (07)**.

MAUVAISE ACTION : Débarrassez-vous des trois marins. Vous n'aurez aucune récompense pour cet acte, mais une scène inédite s'activera !

CHAPITRE 5 : CHERCHER LES PIERRES CHANTANTES

Dirigez-vous tout au nord-est de votre temple et activez le parchemin en argent. Un homme sortira de sa maison et vous demandera de lui rapporter les pierres chantantes manquantes.

BONNE ACTION : Une fois que vous avez trouvé les pierres, il faut les placer dans le bon emplacement afin qu'elles reproduisent une gamme de mélodies parfaites. Pour résoudre ce nouveau puzzle, voici l'emplacement de ces pierres.

Pierre 1 : près du cercle de pierres.

Pierre 2 : à l'endroit où vous avez sauvé le frère d'une jeune femme.

Pierre 3 : près de la maison de l'ermite (à l'ouest).

Pierre 4 : près du cimetière.

Pierre 5 : à l'est de la route du point de départ (sur la montagne).

Maintenant, cliquez avec le bouton droit de votre souris sur les pierres afin d'entrer les aigus et les graves. Vous n'aurez alors plus qu'à les placer de la gauche vers la droite, du plus grave au plus aigu. Vous obtenez, en récompense, un **distributeur de miracles de la nourriture (08)**.

MAUVAISE ACTION : Étant donné que vous ne pouvez pas briser les pierres chantantes, il vous est impossible de faire une mauvaise action !

CHAPITRE 6 : RETROUVER LES ENFANTS

Partez vers la crèche et activez le parchemin en argent afin qu'une femme vous informe que ses enfants ont été kidnappés par un ramoneur.

BONNE ACTION : Utilisez la laisse de compassion sur votre créature et attachez-la vers la caserne au nord de la crèche. Ensuite, avancez vers la crèche pour apercevoir le joueur de flûte, puis attachez la laisse sur lui afin que votre créature l'attrape. Maintenant, il vous suffit de déposer le joueur devant la porte de la caserne **(09)** pour qu'il libère les enfants ! Vous recevez alors un **distributeur de miracles de soin**.

MAUVAISE ACTION : Utilisez la laisse de compassion sur votre créature et attachez-la sur le joueur de flûte. Ensuite, mangez le joueur pour obtenir un **distributeur de miracles de foudre**.

CHAPITRE 7 : L'ERMITE

Dirigez-vous au nord du grand portail puis activez le parchemin en argent. L'ermite sortira alors de sa maison et vous demandera de l'impressionner avec votre créature.

BONNE ACTION : Lorsque votre créature aura atteint l'âge adulte, envoyez-la devant l'ermite pour obtenir un **miracle** !

MAUVAISE ACTION : Détruisez la maison de l'ermite puis balancez l'ermite dans la mer pour obtenir un **miracle de l'eau**.

CHAPITRE 8 : SLEG, L'OGRE

Partez au nord-est du village et activez le parchemin en argent. Un ogre du nom de **Sleg** vous dira alors qu'il a très faim.

10

BONNE ACTION : Prenez 1000 quantités de nourriture avec votre créature et allez les déposer près de l'ogre. Ensuite, ramenez rapidement votre créature au village. Renouvelez l'opération mais, cette fois-ci, en prenant 8600 quantités de nourriture. L'ogre mangera alors la nourriture et s'endormira profondément. Profitez-en pour faire avancer votre créature jusqu'au coffre, au nord de l'ogre, pour obtenir un **ballon de plage** ainsi qu'un **miracle de soin amélioré** près du temple **(10)**.

MAUVAISE ACTION : Amenez votre créature près de l'ogre puis affrontez-le. Maintenant, effectuez des enchaînements sur l'ogre afin de le vaincre. Vous recevrez alors un **ballon de plage** et un **miracle de soin amélioré** !

CHAPITRE 9 : LE CERCLE DES CHAMPIGNONS

Attention, cette quête requiert impérativement une souris avec force feedback, sinon elle ne peut être effectuée ! Dirigez-vous au sud-ouest des pierres chantantes pour apercevoir un **cercle de champignons**.

BONNE ACTION : Vous devez prendre le **troisième champignon** à gauche de la grande pierre puis le mettre dans le chaudron afin de recevoir un **distributeur de miracle d'amour**.

MAUVAISE ACTION : Il vous suffit de prendre un mauvais champignon afin d'apercevoir l'explosion d'une maison.

DEUXIÈME ÎLE

QUÊTES DES PARCHEMINS EN OR

À LA LOUPE

Apprenez à votre créature à utiliser l'entrepôt, à connaître l'utilisation du totem et utilisez tous les éléments (arbres, villageois, miracles...) que vous avez appris pour construire rapidement votre village ! N'oubliez surtout pas de construire une merveille nordique et de sacrifier des moutons ou des vaches sur votre autel afin d'accroître la production de bois et de nourriture.

CHAPITRE 1 : LA CONSTRUCTION DU VILLAGE

OBJECTIF 1 : L'APPRENTISSAGE

Un dieu du nom de **Khazar** vous demande de l'aider à combattre un autre dieu du nom de **Lethys**. Comme tout bon dieu, vous accéderez à sa requête car il vous a sauvé en ouvrant un vortex. Commencez à construire un village en utilisant les miracles de l'eau, de bois et de santé. Ensuite, attachez votre créature sur votre totem afin qu'elle apprenne à déposer la nourriture ainsi que le bois dans l'entrepôt ! Cela fait, construisez des maisons.

OBJECTIF 2 : LE LIEU DE CULTE

01

Activez le parchemin en or afin que **Khazar** vous demande de construire un **lieu de culte**. Ensuite, activez le parchemin en or près du lieu de culte afin d'apprendre à utiliser le totem et les différents miracles **(01)**. Surtout, n'oubliez pas de nourrir vos disciples, d'arroser les champs et de déposer le bois dans l'entrepôt.

OBJECTIF 3 : L'ÉCHAFAUDAGE

Dirigez-vous à l'est de l'entrepôt et activez le parchemin en or afin qu'un artisan vous demande de lui fournir du bois pour construire un **échafaudage**. Prenez trois hommes et mettez-les près de l'atelier afin de les convertir. Lorsque trois échafaudages sont construits, prenez-les et assemblez-les. Ensuite, assemblez d'autres échafaudages jusqu'à en obtenir sept. À ce moment là, déposez-les près de votre village afin d'obtenir une **merveille nordique (02)**. Cette tâche accomplie, activez de nouveau le parchemin en argent pour obtenir le **miracle de la forêt**.

02

OBJECTIF 4 : AIDER LE VILLAGE VOISIN

Activez le parchemin en or en bas de la maison de l'artisan afin que **Khazar** vous demande de déposer de la nourriture dans l'entrepôt du village voisin. Effectuez le symbole de nourriture et le symbole du bois à maintes reprises jusqu'à apercevoir une scène de félicitations. Ce village est à présent le vôtre !

OBJECTIF 5 : COMBAT ET DÉFENSE

Activez les trois parchemins en or près de votre temple pour vous entraîner à attaquer et à vous défendre. Cela vous permettra d'obtenir la connaissance d'autres miracles !

OBJECTIF 6 : CONQUÊTE DES VILLAGES VOISINS

Assemblez trois échafaudages puis déposez-les près de votre nouveau village afin de construire deux **ateliers**. Renouvelez l'opération avec le troisième et le quatrième village à l'est de celui-ci et construisez des maisons et des ateliers. N'oubliez pas de déposer du bois et de la nourriture dans les entrepôts ! Lorsque les quatre villages seront à vous, bâtissez d'autres maisons et faites convertir quelques

03

villageois en éleveur. Maintenant, faites de même avec les deux autres villages plus au nord-est **(03)**.

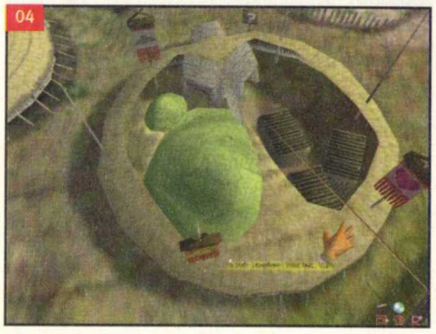
QUÊTES DES PARCHEMINS EN ARGENT

CHAPITRE 1 : LES DISCIPLES MALADES

Activez le parchemin en argent dans le troisième village afin qu'un homme vous dise qu'une maladie étrange s'est abattue sur le village.

BONNE ACTION : Commencez par récolter la **nourriture contaminée** de l'entrepôt **(04)** et balancez-la dans la mer. Ensuite, déposez de la nourriture saine dans l'entrepôt de ce village et soignez rapidement tous les villageois. Après ce dur labeur, l'homme en question vous récompensera de votre acte en vous offrant le **miracle de la foudre**.

04



MAUVAISE ACTION : Il vous suffira de convertir vos villageois en fermiers afin de répandre l'épidémie. De surcroît, vous pourrez prendre une partie de la nourriture et la déposer dans les autres villages afin de contaminer tous les villageois. Au bout d'un certain moment, ils agoniseront tous. Bien sûr, vous n'obtiendrez aucune récompense pour cet acte malveillant !

CHAPITRE 2 : SAUVER LES ENFANTS

Activez le parchemin en argent près de la première quête afin qu'une femme vous demande de secourir ses enfants qui sont en train de se noyer non loin du village.

BONNE ACTION : Partez à l'ouest du village pour apercevoir ces **bambins (05)**, puis prenez-les un par un et amenez-les dans la maison de leur maman. Renouvelez l'opération pour obtenir le **distributeur de créature mastard** qui vous permettra d'agrandir votre créature.

MAUVAISE ACTION : Amenez votre créature près d'eux et demandez à votre créature de les manger en utilisant la laisse d'agressivité. Aucune récompense ne sera donnée.

05

CHAPITRE 3 : LE SACRIFICE SPIRITUEL

Dirigez-vous au quatrième village et activez le **parchemin en argent**. Deux disciples sortiront de leur maison et vous révéleront la présence d'un sacrifice spirituel !

06

BONNE ACTION : Allez vers votre temple et déposez neuf animaux (vaches ou moutons) dans l'autel **(06)** afin que les deux disciples vous récompensent d'un **miracle de soin**. Surtout, ne sacrifiez pas l'enfant.

MAUVAISE ACTION : Sacrifiez les enfants du village pour augmenter la croyance de vos disciples. Aucune récompense ne sera obtenue pour cet acte.

CHAPITRE 4 : DÉPLACEMENT DU TEMPLE

Dirigez-vous au nord du troisième village près du rivage et activez le parchemin en argent au-dessus d'un temple. Un moine sortira alors du temple et vous demandera de déplacer son temple sur le pilier le plus au nord afin de ne pas subir la colère de la mer.

BONNE ACTION : Prenez le petit morceau du temple et déposez-le sur le pilier le plus au nord. Ensuite, prenez le morceau moyen et déposez-le sur le pilier juste au- dessus du temple. Cela fait, déposez le petit morceau sur le morceau moyen afin que le pilier le plus au nord soit vide. Prenez le grand morceau et déposez-le sur le pilier vide. Déposez le petit morceau sur l'énorme morceau, c'est-à-dire à l'emplacement initial du temple. Ensuite, déposez le morceau moyen sur le grand morceau. Le pilier juste au-dessus du temple est à présent vide. Ensuite, déposez le petit morceau par-dessus les deux autres morceaux puis prenez l'énorme morceau et déposez-le sur le pilier

07

vide. Le pilier, au sud, est maintenant vide. Déposez le petit morceau sur le pilier vide puis le morceau moyen sur l'énorme morceau. Maintenant, déposez le petit morceau sur le morceau moyen afin que le pilier au sud soit vide. Déposez le grand morceau sur le pilier vide puis le petit morceau sur le grand morceau. Le pilier au nord est à nouveau vide. Déposez le morceau moyen sur le pilier vide puis le petit morceau sur le morceau moyen. Ensuite, déposez le grand morceau sur l'énorme morceau et le petit morceau sur le pilier vide. Il ne vous reste plus qu'à réitérer l'opération vers le piler au nord **(07)** afin d'acquérir votre récompense : un **miracle de soin amélioré** !

MAUVAISE ACTION : Laissez le temple se faire inonder par le raz-de-marrée. Aucune récompense ne sera donnée.

CHAPITRE 5 : LES PIERRES CHANTANTES

Dirigez-vous vers le sud-est du temple puis activez le parchemin en argent au-dessus de la hutte. Un individu sort alors de sa hutte et vous demande de reproduire deux gammes de mélodies !

BONNE ACTION : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les pierres chantantes en partant de la gauche vers la droite.

08

Mélodie 1 : 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3 et 1.
Mélodie 2 : 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4 et 5.
En effectuant ces deux mélodies, vous changerez la nuit et le jour, l'hiver et le printemps **(08)** !

MAUVAISE ACTION : Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les pierres chantantes en partant de la gauche vers la droite.
Mélodie 1 : 2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1 et 2.
Mélodie 2 : 5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4 et 5.
Vous recevrez, en récompense, le **cercle de résur-**

rection. Une fois celui-ci utilisé, effectuez de nouveau les mélodies pour le faire réapparaître.

CHAPITRE 6 : LES ENFANTS PERTURBATEURS

Partez vers le village enneigé et activez le parchemin en argent. Un individu sort alors de la hutte et vous demande de l'aider à faire fuir les enfants du village. En effet, ces enfants ne font qu'embêter les vaches à longueur de journée !

BONNE ACTION : Utilisez le miracle de l'éclair sur un enfant puis soignez-le rapidement avec le miracle de soin amélioré. Vous recevrez alors un **miracle de foudre amélioré (09)**.

09

MAUVAISE ACTION : Utilisez le miracle de la foudre sur tous les enfants et le fermier afin de les abattre. Aucune récompense ne vous sera donnée.

CHAPITRE 7 : L'IDOLE FACTICE

Dirigez-vous au sud-ouest du deuxième village et activez le parchemin en argent au-dessus du totem. Vous apercevrez alors des individus vénérant une idole factice.

10

BONNE ACTION : Déracinez des arbres et mettez-les près du totem. Ensuite, balancez une boule de feu sur les arbres afin d'enflammer le totem. Les adorateurs verront alors qui est le vrai dieu sur cette île et vous vénéreront **(10)**.

Vous recevrez alors un **miracle de boule de feu amélioré**.

MAUVAISE ACTION : Brûlez tous les adorateurs afin d'obtenir un **miracle de boule de feu amélioré** !

CHAPITRE 8 : LE CIRQUE

11

Dirigez-vous vers le village situé au nord-ouest du temple puis activez le parchemin en argent afin qu'un homme vous demande de sauver les esclaves prisonniers des hommes du cirque. Pour cela, vous devez ramener des animaux dans la ferme du cirque !

BONNE ACTION : Ramenez les animaux suivants pour délivrer les esclaves.

2 tigres : au nord de ce village.

1 lion : au nord du distributeur de créature mastard.

2 chevaux : au nord des pierres chantantes.

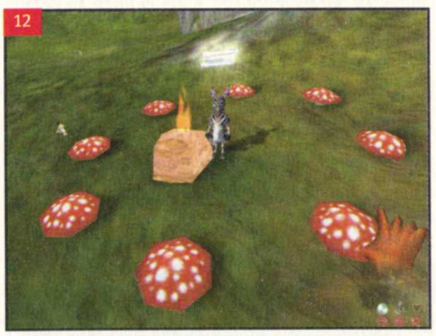
Vous obtenez alors le **distributeur de miracles du loup (11)**.

MAUVAISE ACTION : Éliminez les six hommes du cirque avant qu'ils n'aillent dévaster vos villages. Aucune récompense ne sera obtenue pour cet acte malveillant.

CHAPITRE 9 : LE CERCLE DE VIE

Dirigez-vous dans le quatrième village et activez le parchemin en argent à droite du village afin qu'une femme vous demande de résoudre une énigme. En effet, vous devrez apporter des choses et les mettre dans le cercle de vie !

12



BONNE ACTION : Mettez tous les éléments suivants dans le cercle de vie : un loup (dans la grande forêt juste à gauche), une pierre que vous devrez brûler et les excréments de votre créature. Utilisez ensuite le miracle du bouclier. Vous obtenez alors la **créature zèbre (12)**.

MAUVAISE ACTION : Détruisez la maison de la femme et éliminez-la. Aucune récompense !

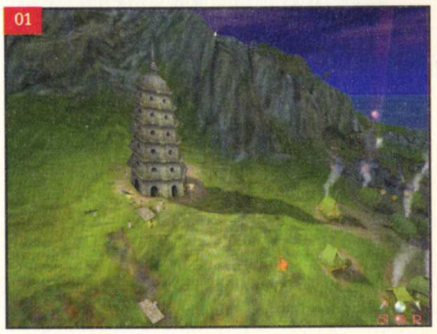
TROISIÈME ÎLE

À LA LOUPE

Construisez des maisons, des crèches et des merveilles afin d'impressionner les villageois et ainsi pouvoir acquérir les villages plus facilement. Surtout, n'oubliez pas de convertir vos disciples en commerçants et en missionnaires pour prêcher la bonne voie dans les villages voisins. Dans cette île, le miracle de bois, près du temple, et le miracle de la forêt (troisième village) sont primordiaux pour terminer la mission !

Après avoir aperçu la scène de torture de votre créature, vous vous décidez à la délivrer des griffes de l'assaillant ! Pour cela, commencez par utiliser le **distributeur de miracle du bois** près de la cascade, juste en bas du totem. Ensuite, déracinez les arbres et déposez-les près du totem, du temple, de l'entrepôt, du lieu de culte et de l'atelier. Vous trouverez le **miracle de la téléportation** en déracinant ces arbres. N'oubliez pas

01



de convertir vos disciples en ouvriers et en artisans. Récupérez aussi, à maintes reprises, le **miracle de bois** afin d'accélérer le mouvement. Les constructions terminées, bâtissez une **merveille celtique**, des maisons, une crèche et un cimetière. Renouvelez l'opération jusqu'à obtenir assez de constructions afin de contrôler le deuxième village. Surtout, n'hésitez pas à utiliser le miracle de nourriture et le miracle du bois dans votre temple et dans votre entrepôt. Le deuxième village acquis, bâtissez les même structures que dans le deuxième village mais, cette fois-ci, construisez deux **merveilles japonaises (01)** pour pouvoir prendre possession du troisième village (il vous faudra utiliser à dix reprises le miracle de la forêt afin de vous octroyer ce village). Surtout, n'oubliez pas de déraciner tous les arbres vers le deuxième village afin d'acquérir plusieurs miracles.

02

Le village acquis, appropriez-vous le quatrième village plus à l'ouest. La tâche sera très difficile car vous devrez utiliser à maintes reprises le **miracle de la forêt** et convertir des disciples en commerçants et missionnaires. Cela prendra du temps... alors soyez patient ! Partez entre le deuxième et le troisième village pour apercevoir un homme qui vous narguera. Il vous dira qu'il ne craint rien et qu'il est invincible. En effet, tout ce que vous ferez n'aura aucun effet sur lui. Donc, balancez-le de village en village afin d'impressionner les villageois ! Au troisième village, il ne vous reste plus qu'à conquérir le village près du temple de **Lethys** afin qu'il vous demande de l'épargner. Accédez à sa requête et il vous offrira le **premier Credo** et fera apparaître, par la même occasion, un **vortex (02)** vous permettant de parvenir vers la quatrième île ! Maintenant, envoyez rapidement tous vos villageois dans le vortex puis déracinez tous les arbres, prenez les miracles et balancez-les aussi dans le vortex. Actionnez le parchemin en or au-dessus du **vortex** afin de parvenir vers la **quatrième île**.

QUÊTES DES PARCHEMINS EN ARGENT

CHAPITRE 1 : LE YOGI

Activez le parchemin en argent au nord-est du premier village afin qu'un **Yogi** fasse son apparition. Il vous demandera une faveur : ne pas le suivre. Comme vous êtes une tête de mule, vous le suivez. Attention, à partir de maintenant vous devrez le suivre sans qu'il s'en aperçoive **(03)** ! Pour ce faire, il vous suffira de le suivre en hauteur et en tournoyant autour de lui afin qu'il ne se doute de rien. Lorsqu'il regarde vers la droite, tournez rapidement vers la gauche et réitérez l'opération jusqu'à parvenir en contrebas.

BONNE ACTION : Le deuxième village acquis, une

03

scène se déclenchera où vous apercevrez le dieu **Lethys** en train de brûler des villageois. Le **Yogi** vous aidera alors en faisant apparaître des miracles de l'eau. Il vous suffira d'utiliser l'eau sur eux afin d'éteindre les flammes. Cela fait, bâtissez les mêmes structures dans le deuxième village avec, cette fois-ci, une **merveille japonaise** pour pouvoir prendre possession du troisième village. Le village en votre possession, **Lethys** enverra ses loups attaquer le village ! Le **Yogi** vous aidera alors en convertissant une partie des loups pour sauver le village.

MAUVAISE ACTION : Lorsque vous aurez conquis le deuxième village, utilisez le miracle de la pluie pour éteindre les villageois en flammes. Ensuite, une fois le troisième village acquis, vous serez amené à utiliser les **miracles de l'éclair** afin de décimer tous les loups qui partiront attaquer votre village.

CHAPITRE 2 : LA MAGICIENNE

04

Dirigez-vous au nord du quatrième village puis activez le parchemin en argent. Un femme sortira alors de sa hutte et vous demandera de lui amener de vieux hommes.

BONNE ACTION : Rapportez-lui trois hommes puis un enfant afin d'obtenir la **créature gorille (04)**.

MAUVAISE ACTION : Détruisez la hutte et balancez la femme dans la mer. Aucune récompense !

QUATRIÈME ÎLE

À LA LOUPE

Il vous est conseillé, au départ de la mission, d'utiliser le miracle du bouclier spirituel pour protéger vos structures et les villageois, sinon vous prendrez beaucoup plus de temps pour obtenir des disciples !

Commencez par appuyer sur les touches Alt+1 ou Alt+2 pour gagner du temps. Ensuite, bâtissez un entrepôt en combinant trois échafaudages dans l'atelier. Pour cela, déracinez les arbres aux environs et déposez-les dans l'atelier. Le temple, le lieu de culte et l'entrepôt construits, bâtissez une crèche et utilisez les **miracles du bouclier spirituel** sur chacune de vos structures afin de les protéger des attaques du dieu **Nemesis**. Cela fait, construisez des maisons et renouvelez l'opération. Attention, les constructions de maisons sont primordiales pour acquérir les autres villages !

QUÊTES DES PARCHEMINS EN OR

CHAPITRE 1 : CONQUÉRIR LE VILLAGE JAPONAIS

Activez le parchemin en or à droite de votre temple afin qu'un individu vous demande de sauver son village des griffes du machiavélique dieu **Nemesis** ! Pour cela, Il vous faut posséder le village en question en envoyant votre créature avec la laisse d'apprentissage accrochée au totem de ce village. Dans le même temps, déracinez des arbres et déposez-les dans l'entrepôt de votre village. Utilisez aussi votre créature pour impressionner les villageois afin de vous octroyer le village. Attention, vous devez être rapide car le dieu **Nemesis** ne restera pas les bras croisés à vous regarder faire. Bien au contraire, il vous attaquera à maintes reprises en vous envoyant des boules de feu ! Pour palier ses attaques, utilisez le **miracle du bouclier spirituel** sur vos structures les plus importantes ou bien prenez les boules de feu avant qu'elles ne touchent vos boucliers. Réitérez l'opération jusqu'à ce que les villageois soient convertis. À ce moment là, les boules de feu disparaîtront !

CHAPITRE 2 : L'ÉNIGME DU TOTEM

01

Le village en votre possession, actionnez le parchemin en or afin que le doyen vous demande de retrouver la symphonie du clocher. Pour cela, reproduisez les mélodies que le doyen effectuera dans l'ordre suivant en partant de la gauche vers la droite : 1, 2, 3, 5, 2, 3, 1, 4 et 1. Vous détruirez alors la **première pierre gardienne (01)** ! Cette pierre détruite, les boules de feu disparaîtront.

CHAPITRE 3 : L'AFFRONTEMENT AVEC L'OGRE

Envoyez votre créature au sud-est de votre temple afin de combattre l'ogre. Effectuez des combinaisons de coups pour remporter la victoire **(02)**. Vous détruirez alors la **deuxième pierre gardienne** et les éclairs incessants s'arrêteront par la même occasion !

02

CHAPITRE 4 : RAMENER KEIKO

Dirigez-vous au nord de votre temple vers la hutte et activez le parchemin en or. Une femme sortira alors de la hutte et vous contera l'histoire d'**Adam**. Vous devez à présent ramener **Keiko** qui se trouve dans le village aztèque, au nord.

BONNE ACTION : Envoyez un missionnaire et votre créature dans le village aztèque afin qu'ils convertissent les villageois. Ensuite, prenez **Keiko** près du totem et ramenez-la à **Adam** pour mener

03

à bien la mission **(03)**. Vous détruirez alors la **troisième pierre gardienne** et transformerez le ciel.

MAUVAISE ACTION : Laissez votre créature manger Keiko et Adam. Vous recevrez alors la **troisième pierre gardienne**.

CHAPITRE 5 : LE VILLAGE MAUDIT

Partez au deuxième village puis activez le parchemin en or au-dessus de la maison afin qu'un individu vous raconte l'histoire du village maudit situé au nord-ouest. Vous devez alors aller sauver les villageois de la malédiction qui pèse sur eux. Pour ce faire, dirigez-vous au nord-ouest avec votre créature (la laisse d'apprentissage est obligatoire), puis apprenez-lui à soulever l'un des deux totems. Cela fait, soulevez, au même rythme, le totem à droite de celui de votre créature afin d'obtenir le **deuxième Credo (04)** ! Envoyez votre créature prendre le **Credo** pour qu'un vortex apparaisse. Maintenant, envoyez rapidement

04

tous vos villageois dans le **vortex** puis déracinez tous les arbres, prenez les miracles et balancez-les aussi dans le vortex. Actionnez le parchemin en or au-dessus du **vortex** afin de parvenir vers la **cinquième île**.

QUÊTES DES PARCHEMINS EN ARGENT

CHAPITRE 1 : LES POISSONS

Partez actionner le parchemin en argent qui se trouve au nord-ouest du deuxième village afin qu'un enfant vous demande de l'aider à mettre tous les poissons dans le filet. Rien de plus simple : appuyez sur le bouton gauche de la souris près des poissons pour les faire tous rentrer dans le filet. Cela fait, l'enfant vous récompense en vous offrant la **créature tortue (05)**.

05

CHAPITRE 2 : LA POTION DE SOIN

Dirigez-vous au nord-est de votre temple puis actionnez le parchemin en argent au-dessus de la maison afin qu'une femme vous demande de l'aider à parvenir jusqu'au village voisin afin d'apporter une potion de soin pour son frère.

BONNE ACTION : Balancez les loups sur le chemin de la femme puis éteignez le feu de forêt en utilisant le miracle de l'eau. Ensuite, amenez votre créature pour combattre l'ogre qui balance des pierres. En récompense de votre acte, vous obtenez la **créature loup**.

MAUVAISE ACTION : Laissez votre créature manger la femme et son frère. Vous recevez aussi la **créature loup**.

CHAPITRE 3 : LE LABYRINTHE

Allez sur la colline au sud de votre temple pour apercevoir un garçon et un loup emprisonnés dans un labyrinthe. Tournez de manière à ce que le panneau soit sur votre droite puis effectuez le chemin suivant afin de sortir du premier labyrinthe :

Pour le deuxième labyrinthe, faites le parcours suivant : ← ← ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ → → → → ↑ ↑ ↑ ↑ → → → → → → ↑. Vous recevez alors le **miracle de la force (06)**.

CHAPITRE 4 : L'ÉNIGME DES TOTEMS

Dirigez-vous au sud-ouest de votre temple au-dessus de la montagne afin d'apercevoir six totems. Ensuite, actionnez le panneau pour comprendre le principe de cette énigme. Maintenant, effectuez les manipulations suivantes en partant de la gauche vers la droite.

Totem 1 : ↑ ↑ ↑
Totem 3 : ↑
Totem 6 : ↓
Totem 4 : ↑ ↑ ↑
Totem 5 : ↑ ↑ ↑ ↑
Totem 2 : ↑ ↑ ↑ ↑.

Vous obtenez alors le **miracle du bouclier spirituel (07)**.

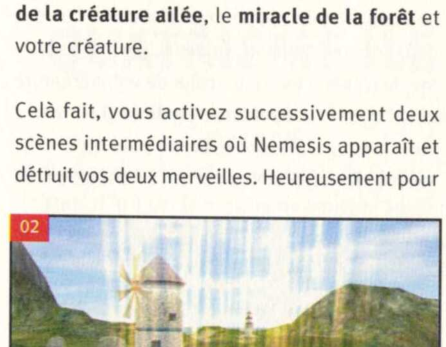
CINQUIÈME ÎLE

Vous arrivez enfin dans l'île du machiavélique dieu **Nemesis** ! Dès le départ, il maudit votre créature et prend, un par un, les villages des environs. Commencez par déposer tout le bois et la nourriture dans vos deux entrepôts. Dans le même temps, construisez votre temple, votre lieu de culte, mais ne bâtissez pas de maison dans vos deux villages. Envoyez un missionnaire, votre créature et un commerçant dans le village au nord-ouest de votre temple pour les convertir. Le village acquis, déracinez les arbres à gauche de ce village et déposez-les dans l'entrepôt et l'atelier pour construire d'autres structures. Construisez un cimetière, une crèche et

un maximum de maisons grâce aux bois que vous possédez dans vos deux entrepôts précédents. Réitérez l'opération jusqu'à obtenir un champ d'action assez grand pour pouvoir convertir le village tibétain tout à l'ouest de votre temple. Attention, lorsque vous convertirez un missionnaire et un commerçant pour les envoyer dans ce village, les disciples du dieu Nemesis créeront un écran protecteur !

Vous devez alors enlever les trois totems afin que la barrière protectrice disparaisse ! Pour cela, construisez deux merveilles et plusieurs maisons jusqu'à ce que le champ d'action soit suffisamment près de ce village. À ce moment là, prenez les deux totems et balancez-les à la mer. Pour le troisième totem, vous devez, avant tout, remplir la quête du redoutable dragon afin de pouvoir la balancer ! Cela fait, il ne vous reste plus qu'à convertir le village en question en utilisant le **miracle de la créature ailée** et en amenant votre créature **(01)**. Il faut à présent conquérir les trois autres villages détenus par **Nemesis**. Commencez par augmenter le totem jusqu'à 50 % puis déposez 40000 quantités de nourriture au lieu de culte. Ensuite, utilisez le **miracle mégablast** pour détruire la **merveille japonaise**. Faites de même avec la merveille aztèque et grecque afin que Nemesis n'ait plus aucun pouvoir amélioré ! Maintenant, c'est le moment de convertir le village japonais puis le village grec en utilisant le **miracle de la créature ailée**, le **miracle de la forêt** et votre créature.

Celà fait, vous activez successivement deux scènes intermédiaires où Nemesis apparaît et détruit vos deux merveilles. Heureusement pour



vous, un individu guérira une partie de la malédiction que le dieu **Nemesis** a causé sur votre créature **(02)**. Maintenant, le dieu **Nemesis** envoie toutes ses attaques sur vous. Vous n'avez alors pas d'autre choix que de conquérir le dernier village aztèque afin de pouvoir vous confronter en personne à **Nemesis**. Enchaînez les coups et faites de temps à autre des parades afin de remporter la victoire ! Il ne vous reste plus qu'à contempler la scène de fin.

QUÊTES DES PARCHEMINS EN ARGENT

CHAPITRE 1 : LES EXPLORATEURS

Dirigez-vous à l'ouest de votre village afin d'apercevoir un navire en perdition. Effectuez une rotation pour pouvoir activer un parchemin en argent. Des individus sortiront alors

du navire et vous remercieront de les avoir aidés dans la première île. Eh oui, ce sont les navigateurs que vous avez aidés à construire l'arche. Vous obtenez alors la **créature ours polaire (03)**.

CHAPITRE 2 : STANLEY, LE LOUP AVEUGLE

Partez à l'est de votre temple et activez le parchemin en argent afin qu'un individu vous demande d'aider son **loup Stanley** qui est aveugle. En effet, vous devez amener le loup jusqu'au mouton en effectuant un cheminement précis. Pour ce faire, faites en sorte d'avoir votre temple vers le haut, puis sonnez les cloches de la manière suivante : ◆ ▶ ▲ ◀ ▲ ◀ ◆ ▶. Vous recevez alors, en récompense de votre acte, la **créature lion (04)**.

CHAPITRE 3 : L'ODEUR NAUSÉABONDE

Activez le parchemin en argent dans le village japonais afin qu'un homme vous demande de dissiper toutes les odeurs nauséabondes près du village. Enlevez alors les huit crottes qui se trouvent dans la forêt à gauche du temple pour obtenir la créature **ours brun (05)**.

CHAPITRE 4 : LE REDOUTABLE DRAGON

Dirigez-vous au nord du village tibétain et activez le parchemin en argent afin que des samouraïs vous demandent de les régénérer. Accédez à leur requête en utilisant le miracle des soins puis suivez-les en écoutant dans les six trous. Ils sortiront alors victorieux de leur combat et vous offriront le **distributeur de miracle de la créature ailée (06)**.

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE

Téléchargez des sonneries et des fonds d'écran

0892 68 24 04

SPORT >>>
200598 200590 303366 303386

FUN >>>
201657 100119 202863 201289

PERSONNAGES >>>
705387 100002 201275 100393

LOVE >>>
300119 200950 202749 704732

ANIMAUX >>>
202523 202446 202390 202257
303926 202524 303756 202338

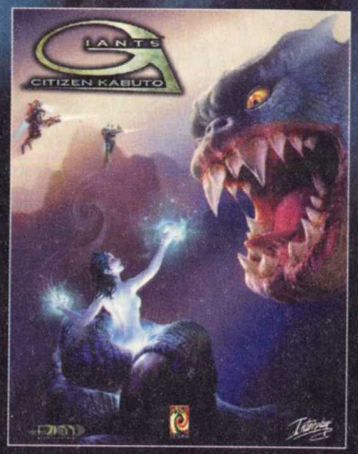
> 4 ETAPES :
1 Appelez le 0892 68 24 04 de n'importe quel tél ou de votre mobile
2 Tapez le code de votre logo ou sonnerie
3 Composez le numéro de votre mobile
4 Patientez / Fin

RCS : 410 076 087 - 0892 : 2.21 F/min.

SONNERIES >>>

407250 OOPS I DID IT AGAIN
407226 LARGER THAN LIFE
407258 GENIE IN A BOTTLE
407281 BILLS BILLS BILLS
407299 GUILTY CONSCIENCE
407340 FEELING SO GOOD
407370 AMERICAN PIE
407376 THANKS GOD I FOUND YOU
407422 LA VIDA LOCA
407453 SPICE UP YOUR LIFE
407265 RUNAWAY
407336 TOGETHER AGAIN
407341 LETS GET LOUD
407488 SHALALALA
407474 SEMI CHARMED LIFE

Service accessible uniquement à partir de téléphones NOKIA™ et SAGEM™.



Dans Giants, vous pouvez incarner trois sortes de personnages : les Meccaryns, des humains un peu loufoques vêtus d'armures de cosmonautes, les Marines, des femmes magiciennes, ou le Kabuto, un énorme monstre de douze mètres de haut ! Votre but : construire une base, éliminer vos ennemis et sauver les villageois de la malfaisante reine Sappho. L'intérêt principal du jeu provient de l'humour omni-présent tout au long de votre périple. Les graphismes sont sublimes et les quêtes assez longues pour vous tenir en haleine. C'est assurément le jeu de l'année !

Daniel
Dmohamedaly@loisir.net

Éditeur : Interplay

Développeur : Planet Moon Studios

Texte : Français

Voix : Françaises

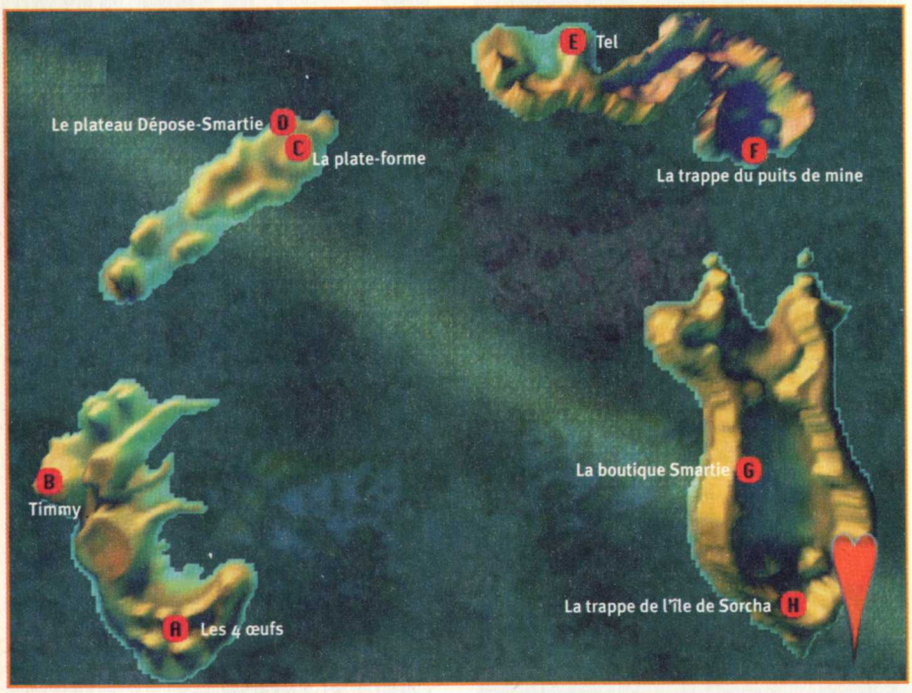
Sortie : Mars 2001

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

GIANTS
CITIZEN KABUTO

QUÊTES DES MECCARYNS

Chapitre 1 : L'ÎLE MYSTÉRIEUSE



Objectif 1 : sauver le petit garçon Timmy

Partez vers l'ouest de la carte, près de la cabane abandonnée afin d'éliminer **quatre œufs** camouflés dans l'herbe (A). Ensuite, poursuivez votre

route vers le nord-ouest pour parvenir à l'entrée d'un village. Abattez les trois Lacéreurs qui s'y trouvent ainsi que **l'œuf**. Suivez la route vers le nord, puis franchissez la première passerelle. Cela fait, avancez près de la deuxième passerelle, faites un zoom et terrassez les trois Lacéreurs dissimulés

près des arbres. Il ne vous reste plus qu'à franchir la passerelle afin de délivrer **Timmy** (B).

Objectif 2 : sauver les Smarties

Utilisez votre jet pack afin de voler de plate-forme en plate-forme. Ensuite, volez vers le nord-est pour atterrir enfin sur la terre ferme. Il vous faut à présent utiliser votre jet pack pour attraper les Smarties. Pour cela, positionnez-vous vers la **plate-**

forme à droite du plateau dépose-Smartie (C). Cela fait, allez vers le bout de la plate-forme et volez vers le haut pour attraper un Smartie. Maintenant, ramenez-le vers le **plateau dépose-Smartie** puis réitérez l'opération jusqu'à délivrer les quatre Smarties (D).

Objectif 3 : à la rescousse de Tel

Abattez les trois Lacéreurs ainsi que celui qui se trouve sur la grande montagne au nord-ouest de votre position. Courez vers le nord-est de la carte puis éliminez vos deux ennemis situés de l'autre côté de la plate-forme. Cela fait, volez vers

l'autre plate-forme, débarrassez-vous des quatre Lacéreurs, puis récupérez les munitions pour le **lance-grenades autopropulsé**. Poursuivez à présent votre route droit devant en éliminant vos ennemis et collectez les munitions, jusque au-dessus du vaisseau, ou vous pourrez enfin secourir **Tel** (E).

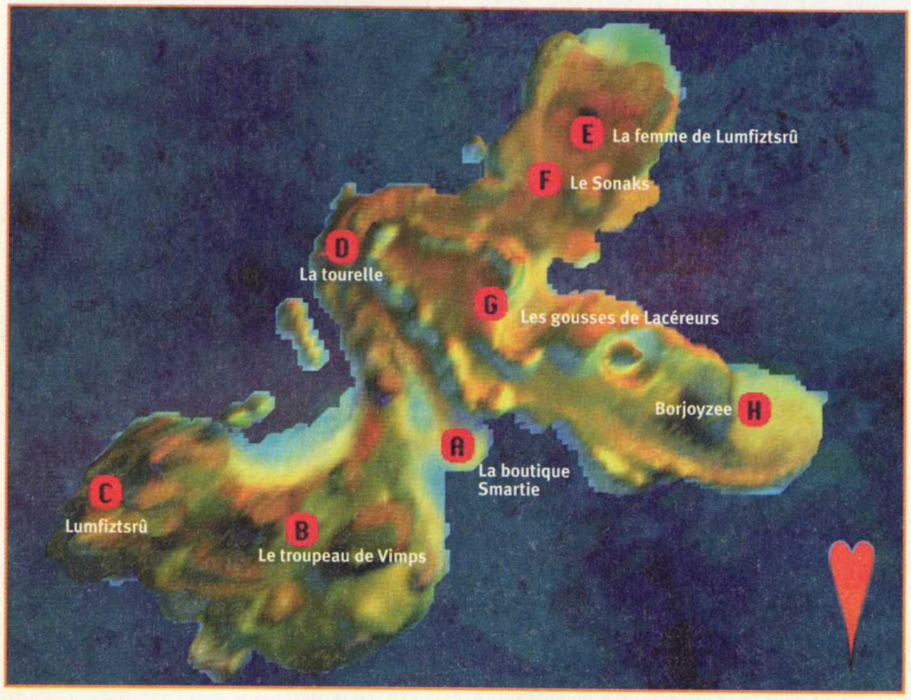
Objectif 4 : la trappe du Puits de Mine

Courez vers l'est de la carte en traversant la rivière et en abattant les huit Lacéreurs sur votre chemin. Surtout, n'oubliez pas de collecter sur votre route les munitions pour le lance-grenades autopropulsé. Ensuite, avancez jusqu'à un petit pont de bois. Débarrassez-vous de votre ennemi, volez vers la plate-forme, droit devant, puis abattez les deux Lacéreurs sur la plate-forme à votre gauche. Maintenant, volez vers la plate-forme sur votre gauche et éliminez les deux ennemis au loin devant vous. Il ne vous reste plus qu'à partir droit devant afin d'ouvrir une **trappe** qui vous mènera au puits de mine (F).

Objectif 5 : la trappe de l'Île de Sorcha

Courez droit devant puis éliminez rapidement les deux Verm au loin devant vous. Continuez votre chemin droit devant jusqu'à apercevoir une tour de garde au loin. Avancez un peu, faites un zoom et débarrassez-vous des neuf Lacéreurs autour de la tour. Cela fait, courez vers la tour puis empruntez le passage en haut à droite. Faites un zoom et abattez les cinq Lacéreurs ainsi que les deux gardes marines. Maintenant, pénétrez dans la **boutique Smartie** afin de faire le plein de munitions et de santé (G). Ensuite, traversez le passage à gauche de la boutique, effectuez un zoom et éliminez le garde marine au sommet de la tour. Débarrassez-vous à présent des deux Lacéreurs au loin devant vous et éliminez le garde sniper derrière l'arbre sur votre gauche. Courez vers la tour puis abattez le garde marine au sommet de la tour sur votre gauche. Cela fait, empruntez le passage en haut à gauche de la tour et débarrassez-vous des deux Lacéreurs et du garde marine. Allez à présent ouvrir la trappe afin de vous retrouver sur **l'île de Sorcha (H)**

Chapitre 2 : L'ÎLE DE SORCHA



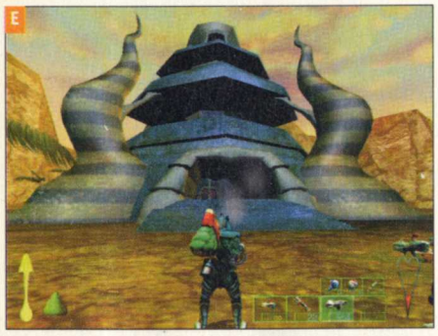
Objectif 1 : ramener 20 morceaux de Vimps

Avancez vers l'est de la carte en vous débarrassant des Lacéreurs jusqu'à parvenir à la **boutique Smartie** (A). Entrez et récupérez une mitrailleuse ainsi qu'une seringue de santé. Cela fait, vous apercevrez un **troupeau de Vimps** en vous tournant vers la gauche. Suivez-les en faisant le tour de l'énorme montagne et tirez-leur dessus (B). Ensuite, ramassez les morceaux de viande et renouvelez l'opération jusqu'à obtenir **40 morceaux**. Surtout, n'hésitez pas à refaire le plein de munitions dans la boutique. Maintenant, allez voir **Lumfiztsrû** (C), à l'ouest de la carte, pour terminer cet objectif !

Objectif 2 : secourir la femme de Lumfiztsrû

Dirigez-vous vers la **boutique Smartie** en abattant les deux gardes marines et les Lacéreurs sur votre route. Ensuite, faites le plein de munitions et détruisez la **caserne** ainsi que les ennemis derrière-vous. Continuez votre route droit devant en vous débarrassant de vos assaillants puis effectuez un zoom afin de détruire la **tourelle** en haut de la colline (D).

Maintenant, poursuivez votre chemin vers le nord-est de la carte puis abattez les trois gardes marines avec votre lance-grenades autopropulsé. Ensuite, éliminez le garde marine au sommet de la tour loin devant vous. Atteignez à présent la tour et détruisez la **caserne** en contrebas puis abattez les gardes marines. Lorsque vous n'aurez plus de munitions, revenez rapidement à la boutique afin de faire le plein de munitions et de santé. Cela fait, repartez vers la tour en éliminant tous les gardes marines aux alentours. Ensuite, détruisez la **tourelle** sur la colline de droite et entrez dans le temple pour y rencontrer la **femme de Lumfiztsrû (E)**.



Objectif 3 : ramener la femme de Lumfiztsrû

Éliminez rapidement les deux gardes marines en courant droit devant. Ensuite, contournez le temple vers la droite et abattez les gardes marines avec votre mitrailleuse. Surtout, n'hésitez pas à utiliser la seringue de santé ! Une fois tous les gardes hors d'état de nuire, retournez vers l'entrée du temple et attendez que d'autres ennemis fassent leur apparition. À partir de ce moment-là, faites un zoom et tirez sur l'énorme bête **Sonaks (F)** avec votre lance-grenades autopropulsé afin de l'anéantir. Cela fait, débarrassez-vous des gardes restant. Maintenant, rejoignez **Lumfiztsrû** en éliminant tous les Lacéreurs sur votre route afin d'obtenir une récompense.

Objectif 4 : destruction des gousses de Lacéreurs

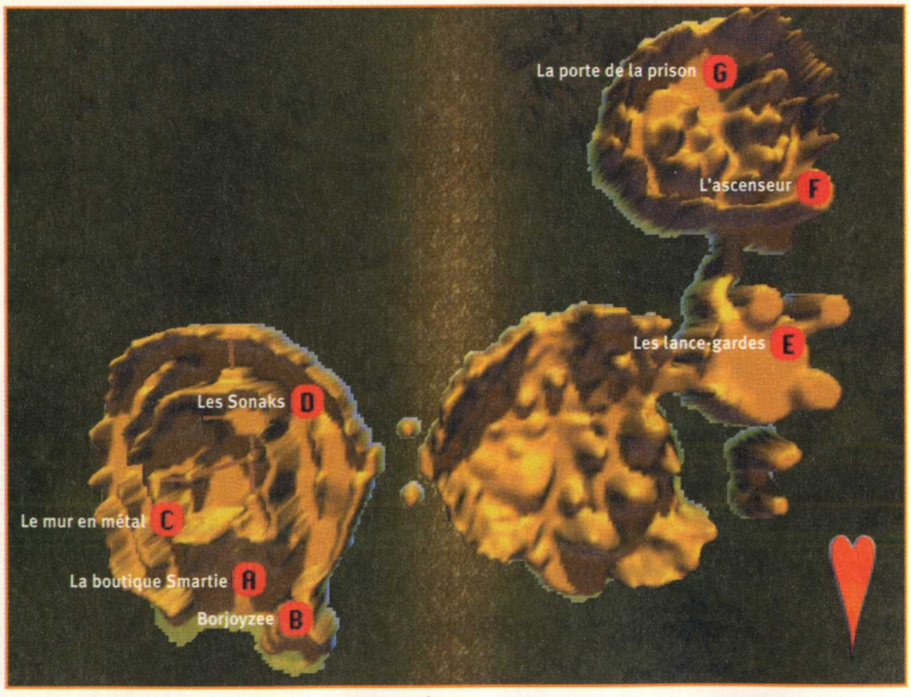
Dirigez-vous vers la boutique Smartie puis grimpez sur le toit. Détruisez la **première gousse de Lacéreurs** puis abattez les Lacéreurs qui viennent vous attaquer. Ensuite, partez à l'est de la carte en contournant les grandes montagnes puis débarrassez-vous de tous les Lacéreurs qui viennent vous attaquer. Surtout, ne vous précipitez pas pour voler au-dessus de la grande montagne. Continuez à abattre les Lacéreurs jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Cela fait, volez au-dessus de la grande montagne et détruisez la deuxième **gousse de Lacéreurs (G)**.

Débarrassez-vous de tous les ennemis aux alentours et continuez à détruire les trois autres **gousses de Lacéreurs** en effectuant la même opération.

Objectif 5 : délivrer Borjoyzee

Avancez vers l'est de la carte en abattant le garde marine ainsi que les deux Lacéreurs. Ensuite, éliminez le Lacéreur au-dessus de la grande montagne. Il ne vous reste plus qu'à partir libérer le **grand-père Borjoyzee (H)**.

Chapitre 3 : LA PRISON DE JODAS V



Objectif 1 : sauver Reg

Courez vers le nord-est afin de pénétrer dans la **boutique Smartie** en abattant vos assaillants **(A)**. Faites le plein de munitions et prenez le bouclier. Ensuite, partez en haut à droite pour abattre le **Sonaks**.

Objectif 2 : retourner voir Borjoyzee

Dirigez-vous vers le port en escaladant la grande montagne et en éliminant les Lacéreurs ainsi que

les **gousses de Lacéreurs** sur votre chemin. Cela fait, allez rejoindre **Borjoyzee** pour terminer la mission (B).

Objectif 3 : détruire les 3 casernes

Dirigez-vous vers la **boutique Smartie** en vous débarrassant des Lacéreurs avec votre fusil sniper. Ensuite, escaladez le rocher en haut à gauche de la boutique pour apercevoir un énorme **mur en brique vert** (C). Volez au-dessus du mur et détruisez la caserne située en contrebas devant vous puis celle en contrebas à gauche et enfin, celle au loin devant vous le plus rapidement possible. N'hésitez pas à utiliser votre seringue de santé ! Si vous n'arrivez pas à détruire la dernière **caserne**, réitérez l'opération jusqu'à y réussir. Cela fait, regagnez immédiatement la **boutique Smartie** pour refaire le plein de munitions et de santé. Maintenant, retournez au même endroit et abattez les gardes marines avec votre fusil sniper ! Revenez vers la boutique et renouvelez l'opération afin de remporter la victoire !

Objectif 4 : détruire les 3 Sonaks

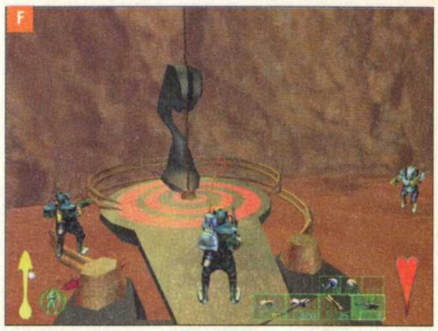
Restez sur la plate-forme puis abattez rapidement le **Sonak** avec votre lance-grenades autopropulsé (D). Ensuite, débarrassez-vous des gardes marines aux alentours avec votre fusil sniper. Empruntez le chemin vers le nord-ouest de la carte et éliminez à nouveau un **Sonak** ainsi que les gardes marines autour en gardant une distance assez éloignée. Cela fait, poursuivez votre route afin de pénétrer dans la **boutique Smartie** pour refaire le plein de munitions et de santé. Maintenant, suivez la route devant vous et abattez le dernier **Sonak** et les gardes marines afin d'atteindre votre objectif !

Objectif 5 : détruire les 3 lance-gardes

Déposez votre mitrailleuse pour récupérer le lance-roquettes. Franchissez le pont droit devant puis abattez le garde marine équipé d'un cor sur votre gauche en utilisant le fusil sniper. Ensuite, dirigez-vous vers la droite et éliminez un autre garde avec un cor. Refaites le plein dans la **boutique Smartie** puis escaladez la montagne vers l'est en vous débarrassant du Verm. Cela fait, effectuez un zoom sur la tour au loin sur votre gauche et éliminez le garde avec un cor. Maintenant, abattez les trois gardes marines dans la tour au loin devant vous puis volez sur la montagne sur votre droite. Volez à présent sur la grande montagne devant vous et effectuez un zoom afin d'éliminer les gardes marines en contrebas. Ensuite, détruisez la caserne, ainsi que les gardes qui en sortent avec votre lance-grenades autopropulsé. N'hésitez pas à activer votre bouclier ! Cela fait, détruisez le premier **lance-gardes** sur votre droite et volez vers la plate-forme face à vous. Abattez les deux gardes marines au sommet de la tour au loin devant vous, puis détruisez les deux **lance-gardes** (E).

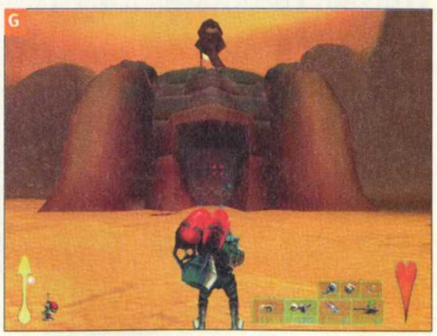
Objectif 6 : rejoindre l'ascenseur

Commencez d'abord par aller au bout de la plate-forme vers la gauche puis de zoomer afin d'abattre les deux gardes marines équipés d'un lance-roquettes. Ensuite, volez vers **l'ascenseur** en vous débarrassant du garde marine. Il ne vous reste plus qu'à prendre **l'ascenseur** pour pénétrer dans une boutique (F).

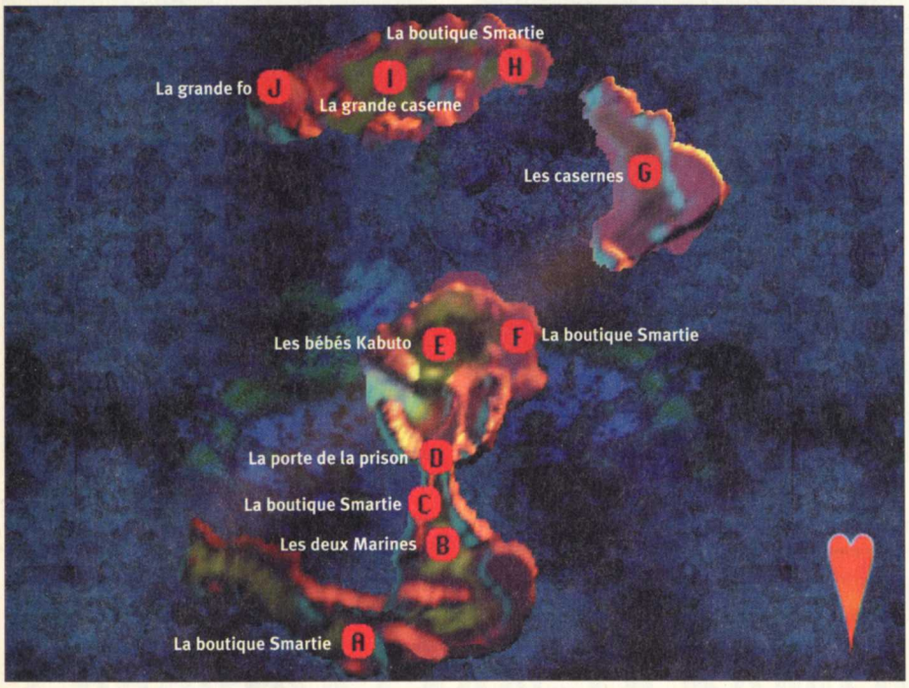


Objectif 7 : la porte de la prison

Commencez par entrer dans la boutique Smartie et prenez le lance-roquettes ainsi que la seringue de santé. Ensuite, sortez et à gauche de la boutique pour abattre les quatre Verm avec votre fusil sniper. Cela fait, débarrassez-vous des quatre gardes marines sur la tour au loin devant vous avec votre fusil et éliminez les gardes marines avec votre lance-roquettes. Surtout, n'oubliez pas d'activer votre bouclier et restez toujours sur la plate-forme ! Lorsque vous n'aurez plus de munitions, refaites le plein dans la boutique. Renouvelez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de gardes marines ni de Verm. Maintenant, récupérez la **bombe à pouf** dans la boutique et détruisez la **première tourelle** au loin. Laissez-vous ensuite tomber en contrebas. Montez sur la montagne face à vous puis détruisez la **deuxième tourelle** près de la prison. Cela fait, avancez vers la prison en abattant les trois Lacéreurs puis déposez la bombe à pouf devant la **porte de la prison** (G). Il ne vous restera plus qu'à courir rapidement vous mettre à l'abri pour terminer la mission !



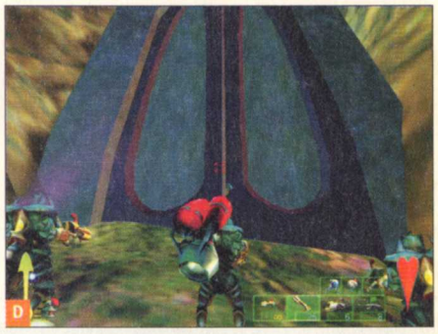
Chapitre 4 :
À LA RECHERCHE DE TIMMY



Objectif 1 : détruire la porte des tortures

Commencez par récupérer le canon millenium en déposant le lance-roquettes. Ensuite, abattez les trois gardes marines sur les trois tours loin devant vous, puis détruisez la **première caserne** sur votre droite en utilisant le canon millenium. Cela fait, plusieurs Lacéreurs ainsi qu'un garde marine viendront vous attaquer. Débarrassez-vous d'eux en utilisant votre lance-grenades autopropulsé et en activant votre bouclier. Maintenant, avancez vers l'est de la carte et détruisez à nouveau une caserne. Renouvelez l'opération puis détruisez la tour près de la **boutique Smartie** (A). Refaites à présent le plein de munitions et escaladez la plate-forme face à la boutique. Détruisez rapidement les deux casernes en contrebas à droite ainsi que la tourelle avec votre canon millenium. Ensuite, retournez rapidement dans la boutique afin de faire le plein de munitions. Effectuez un zoom et attendez que les gardes marines fassent leur apparition pour les éliminer avec votre fusil sniper. Les gardes éliminés, montez sur la montagne derrière la boutique et détruisez les deux tourelles. Cela fait, restez sur la montagne et détruisez les **quatre casernes** en contrebas avec votre canon millenium et votre fusil sniper. Plusieurs Lacéreurs viendront alors vous attaquer. Abattez-les avec votre lance-grenades autopropulsé et activez votre bouclier, puis revenez rapidement dans la boutique pour vous refaire une santé. Maintenant, avancez jusqu'à apercevoir les **deux marines** au loin devant vous (B). Focalisez votre attaque sur l'un des marines en effectuant un zoom et en utilisant le canon millenium et votre fusil sniper. Ensuite, faites de même avec l'autre marine et dirigez-vous vers

la **boutique Smartie** devant vous (C). Récupérez la bombe à pouf, allez déposer la bombe près de la porte de la prison (D) et évacuez rapidement le périmètre !



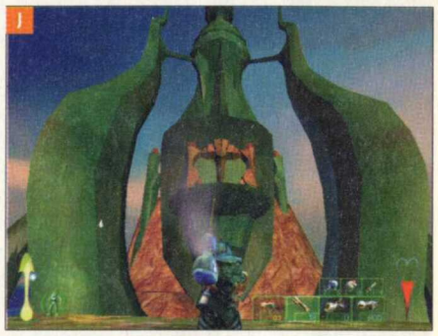
Objectif 2 : abattre les bébés Kabuto

Volez rapidement vers la plate-forme face aux deux **bébés Kabuto,** puis tirez sur la plaque verte située sur leur ventre (E). Réitérez l'opération en courant de gauche à droite afin d'éviter leurs tirs et leurs charges.

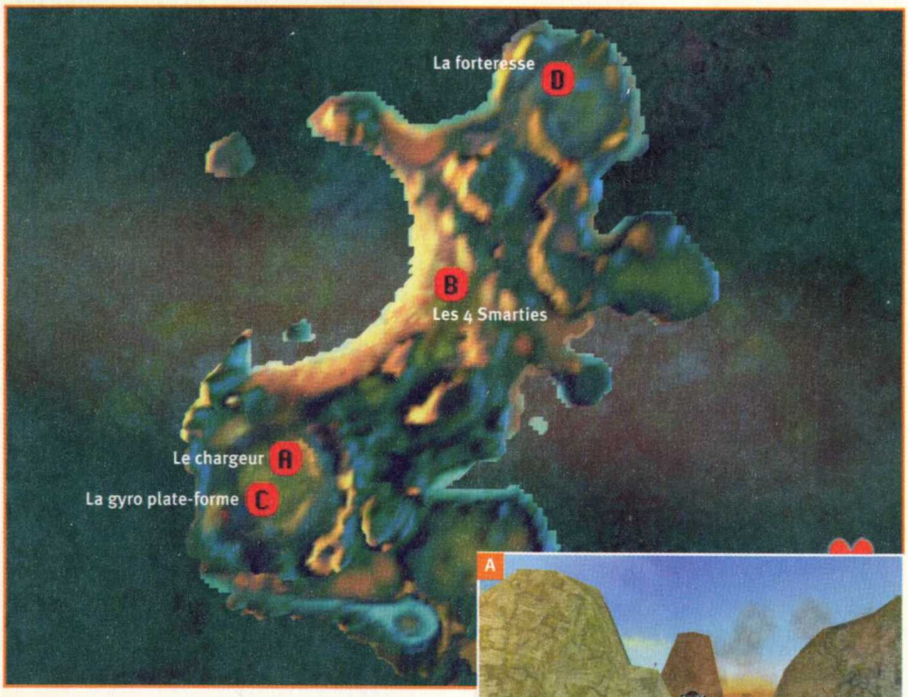
Objectif 3 : sauver Gordon et Bennett

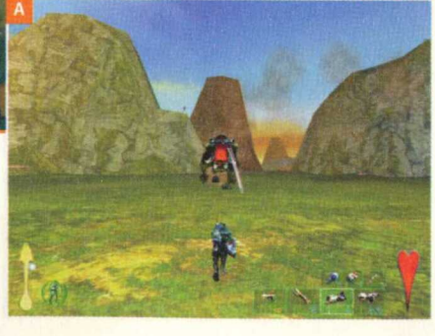
Entrez dans la **boutique Smartie** et prenez le booster de jetpack (F). Volez sur l'île située au nord-est de la carte puis abattez le garde marine sur la tour.

Escaladez la montagne sur votre gauche puis éliminez les deux gardes marines sur la tour ainsi que les deux autres près de la **boutique Smartie** loin devant vous. Cela fait, avancez droit devant en restant sur la montagne et détruisez les **quatre casernes** en contrebas avec votre canon millenium (G). Ensuite, débarrassez-vous rapidement des Lacéreurs en utilisant votre lance-grenades autopropulsé. Maintenant, retournez vers la boutique pour refaire le plein de munitions et revenez au-dessus de la même montagne. Cela fait, détruisez les deux tourelles près de la boutique ainsi que la tourelle à votre droite. Allez sur la plate-forme où vous avez détruit la tourelle puis rendez-vous sur l'autre île en volant à basse altitude. Faites le plein de munitions dans la **boutique Smartie** et prenez le bouclier (H). Détruisez les trois tourelles puis montez sur la plate-forme à droite de la boutique. Détruisez la **grande caserne** (I), puis abattez tous les gardes marines en utilisant votre mitrailleuse et en activant votre bouclier. Maintenant, refaites le plein de munitions, détruisez la dernière tourelle et dirigez-vous vers la **grande forteresse** (J).



Chapitre 5 : LA BATAILLE





Objectif 1 : éliminer le chargeur

Débarrassez-vous rapidement des cinq Lacéreurs afin que le **Chargeur** vous charge (A). Restez face à lui et reculez rapidement lorsqu'il s'élance vers vous. Mettez le viseur sur sa bouche et, dès qu'il l'ouvrira, tirez-lui une fois dessus avec le canon millenium afin de l'anéantir !

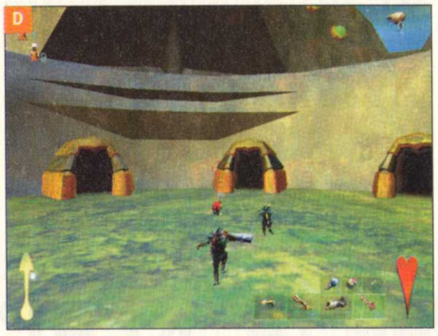
Objectif 2 : détruire la caserne

Commencez par partir vers le nord, puis escaladez la plus grande montagne sur votre droite. Avancez, faites un zoom, et éliminez le garde marine posté sur la tour. Ensuite, abattez les quatre Lacéreurs en contrebas. Allez ensuite dans le village du bas (B) pour récupérer quatre **Smarties** avec l'aide de vos compagnons, puis éliminez le troupeau de

Vimps jusqu'à obtenir 20 morceaux de viande. Maintenant, détruisez rapidement les deux tourelles puis partez discuter avec **Borjoyzee**. Déposez les **Smarties** et la viande, puis construisez un **atelier** ainsi qu'une **boutique souvenirs**. Positionnez rapidement les **Meccaryns** derrière le pub afin de

protéger **Borjoyzee** des attaques ennemies. Ensuite, allez vers l'est de la carte pour éliminer des Lacéreurs ainsi qu'un garde marine sur la tour. Collectez 12 morceaux de viande en abattant les **troupeaux de Vimps**. Partez à présent déposer la viande. Faites le plein de munitions puis débarrassez-vous des ennemis qui viendront attaquer votre base. Cela fait, dirigez-vous à l'endroit où vous aviez détruit deux tourelles puis abattez avec votre canon millenium tous les gardes marines qui se dirigent vers votre quartier général.

Maintenant, collectez 20 morceaux de viande et allez construire un **Smart-Fouilles** ainsi qu'un **générateur de protection**. Protégez la base des assauts ennemis en effectuant le tour du périmètre de votre camp, puis récupérez 20 morceaux de viande. Retournez vers la base puis récupérez un lance-missiles de proximité. Construisez une **base**, puis un mur en bois en haut et en bas de la base. Cela fait, débarrassez-vous des gardes marines volants en leur tirant dessus avec votre lance-missiles de



proximité, puis continuez à protéger la base des assauts ennemis. Les constructions terminées, établissez deux autres murs en bois puis des murs en pierre. Attention : à partir de ce moment-là, les ennemis viendront vous attaquer plus fréquemment. Il est donc impératif d'éliminer vos assaillants et de refaire ensuite le plein de munitions. Renouvelez l'opération jusqu'à terminer toutes vos structures. Une nouvelle construction sera alors disponible : le **Cuitodrôme** !

Une fois la construction terminée, récupérez une bombe à pouf et construisez **4 tourelles sol-air**, **4 tourelles buldog**, ainsi qu'une **gyro plateforme (C)**. Dirigez-vous vers le nord-est de la carte, détruisez la **caserne des Lacéreurs**, puis continuez votre route droit devant en vous débarrassant de vos assaillants. Cela fait, détruisez les quatre tourelles ainsi que la **caserne des gardes marines**. Il ne vous restera plus qu'à abattre vos ennemis et à déposer la bombe à pouf au centre de la **caserne** pour terminer la mission avec les **Meccaryns (D)**.

QUÊTES DES MARINES

Chapitre 1 : YAN, LE SAMOURAÏ SMARTIE

Objectif 1 : sauver Muderlyn

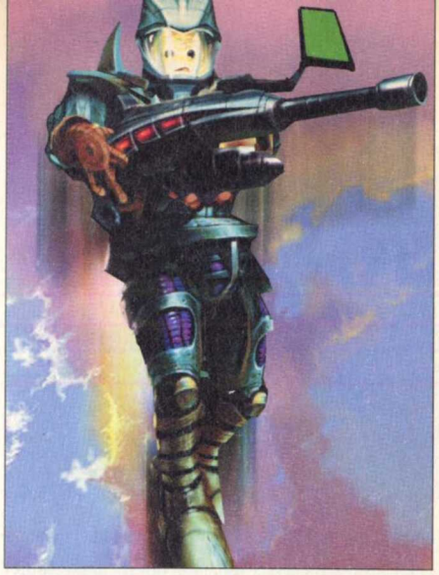
Dirigez-vous vers le sud-ouest de la carte en abattant vos ennemis avec votre épée. Ensuite, allez secourir **Muderlyn (A)**.

Objectif 2 : secourir Vantozzee

Partez vers le nord et débarrassez-vous des cinq Lacéreurs ainsi que des deux gardes marines sur la tour. Ensuite, montez la rampe qui se trouve devant vous et allez vers la droite afin de délivrer **Vantozzee (B)**. Il ne vous restera plus qu'à vous laisser tomber en contrebas et à rejoindre **Yan** !

Objectif 3 : retrouver Yan

Volez vers le nord avec votre nouveau pouvoir turbo, puis pénétrez dans la **boutique Smartie (C)** afin de récupérer un arc électrique ainsi que des pouvoirs supplémentaires. Dirigez-vous à gauche de la boutique, effectuez un zoom puis tirez à deux reprises sur la femme **Raik** avec votre arc électrique afin qu'elle s'envole vers vous. Tirez-lui encore

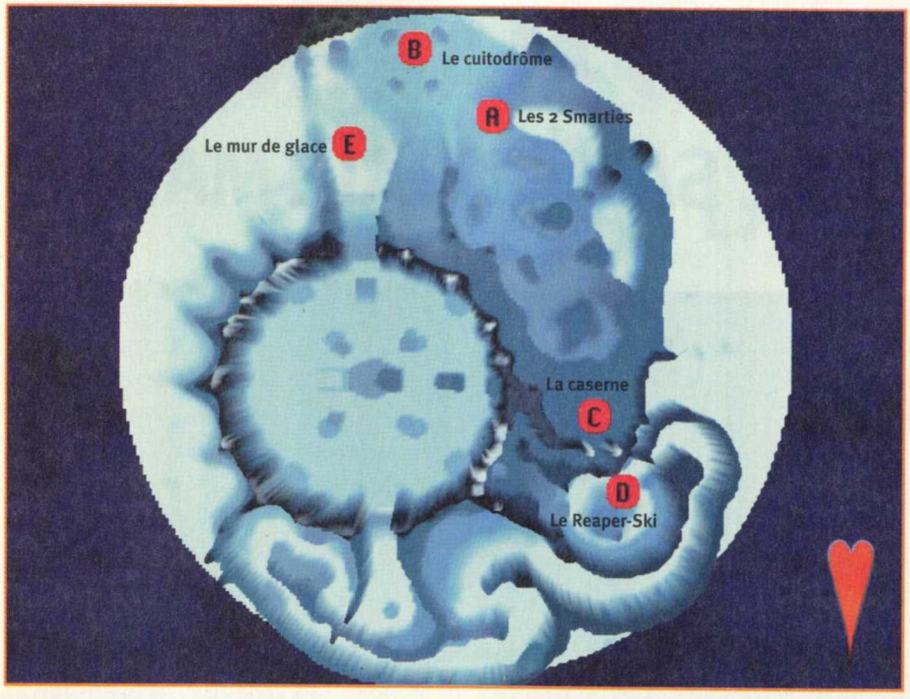


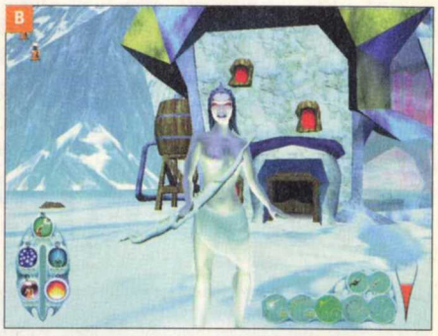
deux fois dessus pour enfin l'éliminer. Réitérez l'opération avec les deux autres **Raiks**, en n'oubliant pas de refaire le plein de munitions. Allez ensuite rejoindre **Yan**, au sommet de la colline qui se trouve devant vous **(D)**, pour le sauver.

Objectif 4 : éliminer les gardes Marines

Allez vers la gauche puis laissez-vous tomber dans l'eau. Nagez ensuite vers l'île située à l'ouest de la carte et utilisez le pouvoir du mur de feu et celui de l'arc électrique afin de vous débarrasser de tous les gardes marines de cette île !

Chapitre 2 : LA LECON DE REAPER-SKI





Objectif 1 : détruire la caserne

Commencez par récupérer **deux Smarties** dans le village **(A)** au loin devant vous. Ensuite, prenez deux autres **Smarties** un peu plus loin. Construisez rapidement une **école de magie**, un **générateur de bouclier** ainsi qu'une **boutique de magie**. Allez abattre le troupeau de Vimps et déposez les âmes des Vimps dans l'emplacement prévu à cet effet. Maintenant, pénétrez dans la **boutique de magie** et faites le plein de pouvoirs et de munitions. Allez ensuite éliminer les troupes de gardes marines qui viennent du nord et de l'ouest, puis retournez à votre quartier général. Les constructions terminées, construisez rapidement le **magie marché** ainsi que deux champs de force, à gauche et en haut du marché. Ensuite, débarrassez-vous des ennemis de gauche et du haut puis refaites le plein de munitions.

Surtout, restez près des ennemis abattus afin de récolter leurs âmes et ainsi réalimenter la **nourriture Smartie**. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous ayez construit quatre champs de force renforcés. Cela fait, construisez la **base** puis le **Cuitôdrome (B)**. Récupérez à présent l'arc plus-plus, ainsi que le sort Tornade. Volez rapidement au sud-est de la carte et utilisez le sort Tornade au milieu de la **Caserne** en visant le sol **(C)**. Attention, si vous ne visez pas le sol, toutes vos attaques Tornade n'auront aucun effet sur la **Caserne** !

Objectif 2 : récupérer le Reaper-ski

Dirigez-vous devant vous puis suivez la route vers la droite. Ensuite, effectuez un zoom et éliminez les quatre gardes marines ainsi que les trois tourelles en utilisant l'arc éclair et l'arc plusplus.

Ensuite, pénétrez dans la **boutique Smartie** pour refaire le plein de munitions et laissez-vous tomber en contrebas afin de récupérer le **Reaper-Ski (D)**.

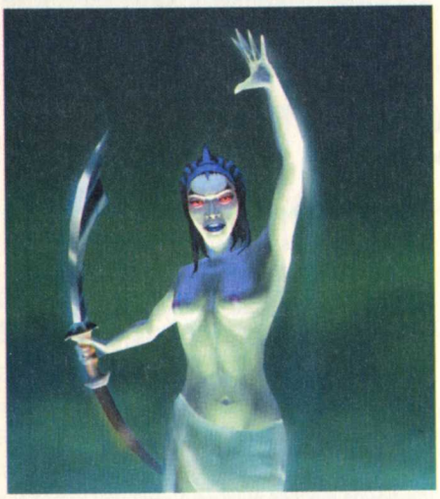
Objectif 3 : briser les murs de glace

Montez sur le Reaper-Ski puis surfez vers l'eau. Détruisez le **premier mur de glace** en prenant le combustible turbo, puis continuez votre route. Collectez les missiles sur votre route et détruisez le **deuxième mur de glace.** Poursuivez votre chemin en utilisant le combustible turbo afin de bondir au-dessus du tremplin **(E)**.

Objectif 4 : abattre tous les gardes marines

Commencez par éliminer les gardes marines les

plus éloignés de vous avec l'arc électrique. Ensuite, abattez les autres gardes avec l'arc plusplus. Détruisez la tourelle puis pénétrez dans la **boutique Smartie** afin de refaire le plein de munitions. Volez ensuite droit devant vous et éliminez les quatre derniers gardes !



Chapitre 3 : COURSE DE REAPER-SKI

Objectif 1 : gagner les 3 courses de reaper-ski

Pour remporter la victoire, vous devrez à chaque tour récupérer un combustible turbo et utiliser les 5 turbos. Chacun des circuits comprend cinq tours, alors ne perdez pas votre temps à tirer sur vos adversaires !

Chapitre 4 : L'ATTAQUE DE LA FLOTTE

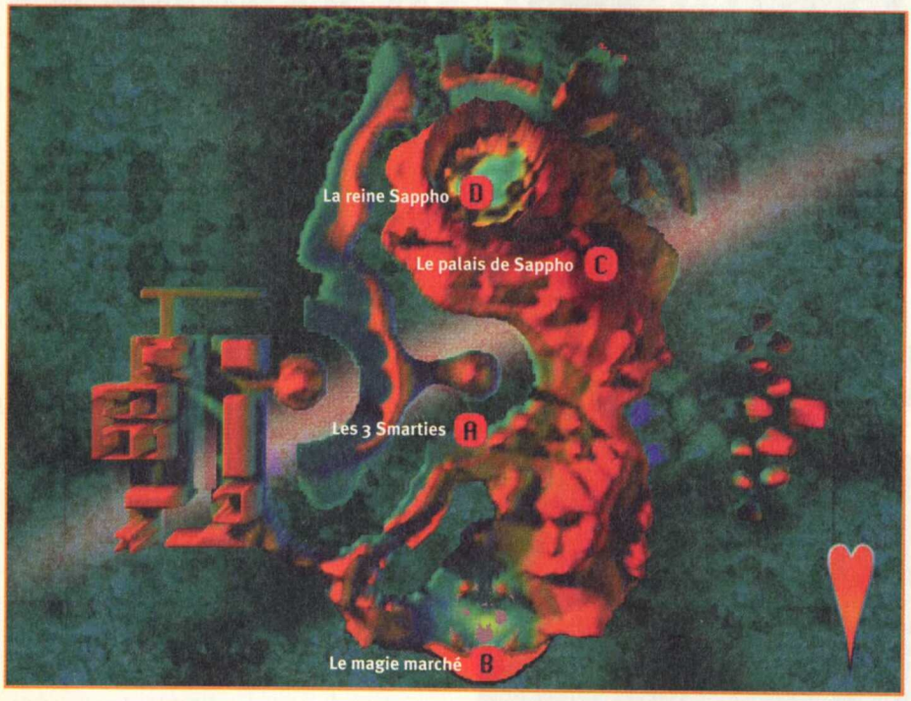
Objectif 1 : détruire la flotte et la caserne

Commencez par vous diriger au nord de la carte en abattant un garde marine sur une tour. Ensuite, récupérez un **Smartie (A)** et retournez le déposer au quartier général. Renouvelez cette opération jusqu'à obtenir **3 Smarties**. Construisez rapidement une **école de magie,** puis allez éliminer les gardes marines qui viennent du nord. Revenez au quartier général et construisez un **générateur de bou-**

clier ainsi qu'une **boutique de magie**. Dirigez-vous rapidement à l'est du générateur de bouclier et débarrassez-vous des troupes de marines qui s'y trouvent. Retournez au quartier général pour ré-alimenter la nourriture, puis abattez les troupes ennemies qui viendront du nord-ouest et du nord-est de la carte. Construisez le **magie marché (B)**, puis deux champs de force, à gauche et en haut du marché. Refaites le plein de munitions et allez vous débarrasser des ennemis au nord-ouest de la carte.

Réitérez l'opération jusqu'à avoir construit quatre champs de force renforcés. Construisez la **base**, puis le **Cuitodrôme**. Pendant ce temps, éliminez les gardes volants avec votre arc plusplus, ainsi que les ennemis aux alentours. Les constructions terminées, faites le plein de munitions et récupérez le **sort Tornade**. Maintenant, volez rapidement tout à l'ouest de la carte puis nagez dans l'eau jusqu'à parvenir devant la **flotte de Sappho (C)**. Détruisez les trois flottes et utilisez le sort Tornade au milieu de la **Caserne** en visant le sol **(D)**. Attention, si vous ne visez pas le sol, toutes vos attaques Tornade n'auront aucun effet sur la **caserne** !

Chapitre 5 : LA REINE SAPPHO



Objectif 1 : gagner le championnat de reaper-ski

Pour remporter la victoire, vous devrez à chaque tour récupérer trois combustibles turbo et utiliser les 5 turbos. Chacun des circuits comprend cinq tours. N'hésitez pas cette fois-ci à tirer sur vos adversaires avec vos missiles téléguidés !

Objectif 2 : détruire le palais de Sappho

Commencez par vous diriger à l'ouest de la carte afin de récupérer un **Smartie (A)**. Ensuite, retournez

au quartier général pour le déposer puis renouvelez l'opération. Partez à présent tout à l'ouest de la carte pour prendre le **troisième Smartie** et ramenez-le dans le quartier général. Cela fait, construisez rapidement une **école de magie** puis allez éliminer les gardes marines qui viennent de l'ouest, de l'est et du nord de la carte. Revenez à présent au quartier général et construisez un **générateur de bouclier** ainsi qu'une **boutique de magie**. Dirigez-vous rapidement au nord et au sud du générateur de bouclier et débarrassez-vous des troupes de marines qui s'y trouvent. Retournez au quartier général pour ré-alimenter la nourriture puis abattez les troupes ennemies qui viendront de l'est et du nord. Construisez ensuite le **magie marché (B)**, puis deux champs de force, à gauche

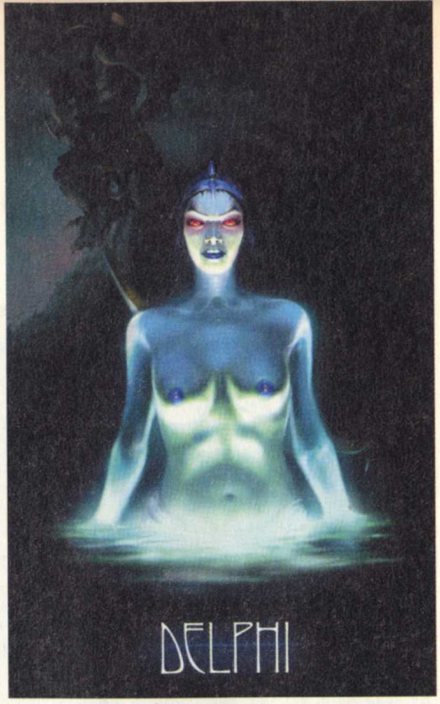
et en haut du marché. Refaites le plein de munitions et allez vous débarrasser des ennemis au nord-ouest et au nord-est de la carte.

Réitérez l'opération jusqu'à ce que vous ayez construit quatre champs de force renforcés. Cela fait, construisez la **base**, puis le **Cuitodrôme**. Pendant ce temps, éliminez les gardes volants avec votre arc plusplus, ainsi que les ennemis aux alentours. Les constructions terminées, faites le plein de munitions et récupérez le **sort Tornade**.

Maintenant, volez rapidement tout au nord-est de la carte jusqu'à parvenir au **palais de Sappho**. Utilisez ensuite le sort Tornade au milieu du **palais de Sappho** en visant le sol (C). Attention, si vous ne visez pas le sol, toutes vos attaques Tornade n'auront aucun effet sur la **caserne** !

Objectif 3 : abattre la reine Sappho

Avancez tout droit puis laissez-vous tomber en contrebas afin d'affronter la **reine Sappho** (D). Pour la vaincre, utilisez l'arc électrique et attendez qu'elle atterrisse devant vous pour lui tirer sans cesse dessus !

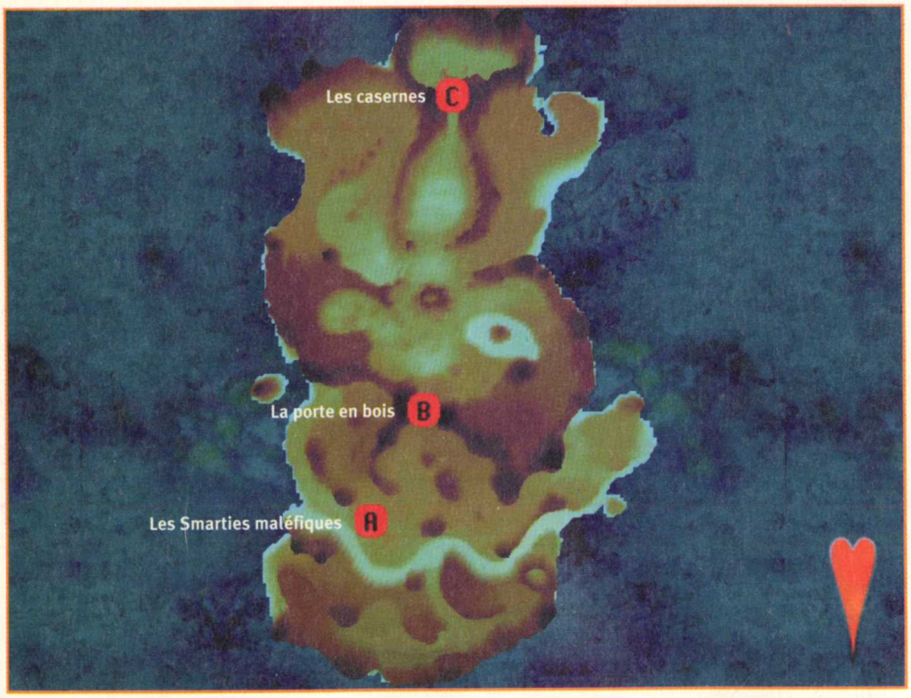


QUÊTE DE KABUTO

Chapitre 1 : NAISSANCE D'UN GÉANT

Objectif 1 : manger les Smarties maléfiques

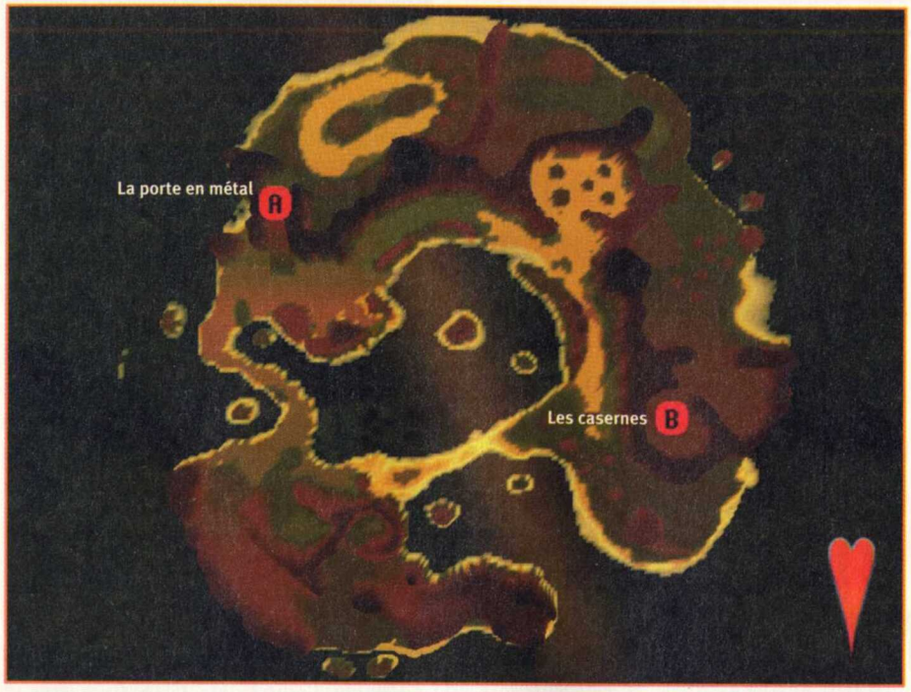
Commencez par vous diriger à l'ouest de la carte, puis détruisez les bâtiments afin de récupérer un **Smartie maléfique** (A). Renouvelez l'opération jusqu'à manger **six Smarties**. Maintenant, partez au nord-est et détruisez la **porte en bois** pour terminer la mission (B).



Objectif 2 : trouver le portail magique

Allez manger **six Smarties maléfiques** afin d'atteindre la taille adulte, puis allez tout au nord de la carte pour manger tous les marines et les Raiks qui s'y trouvent. Ensuite, détruisez les deux tourelles puis les **casernes** (C). Il ne vous restera plus alors qu'à détruire la porte en pierre et à utiliser le **portail magique** droit devant !

Chapitre 2 : L'ADOLESCENCE



Objectif 1 : destruction de la porte en métal

Commencez par manger les **deux Smarties** en courant vers l'ouest de la carte. Ensuite, dirigez-vous au nord-ouest de la carte afin de manger tous les gardes marines aux alentours. Surtout, commencez par détruire les tours des gardes ! Une fois tous les gardes éliminés, allez manger le **troisième Smartie** afin d'atteindre la taille adulte. Maintenant, avancez vers la **porte en métal (A)**, et utilisez l'attaque Furax pour détruire la porte d'un seul coup.

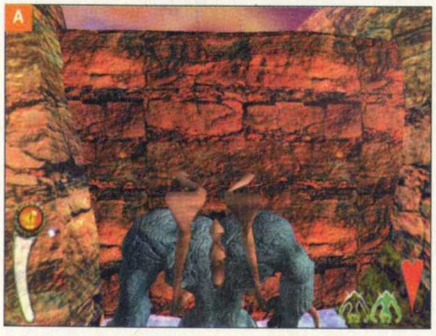
Objectif 2 : trouver le portail

Courez rapidement vers le haut pour manger les **deux Smarties maléfiques** puis pondez deux œufs. Demandez ensuite à votre progéniture d'aller manger les Vimps aux alentours en appuyant sur le mode Progéniture et le bouton gauche de la souris. Lorsque votre progéniture aura atteint l'âge adulte, demandez-lui d'attraper les deux tourelles au loin devant vous en appuyant sur le mode Progéniture et le bouton droit de la souris. Cela fait, détruisez les tourelles puis détruisez la **porte en métal**. Courez à présent droit devant et détruisez les **trois casernes** en utilisant votre attaque Furax. Ensuite, mangez tous les gardes marines et poursuivez votre route vers l'est de la carte. Détruisez les tourelles ainsi que les casernes qui s'y trouvent. Cela fait, mangez tous les gardes marines ainsi que les Raiks, puis détruisez la **grande caserne (B)**. Maintenant, détruisez la porte en métal et franchissez le **portail magique**.

Chapitre 3 : DESTRUCTION

Objectif 1 : trouver l'entrée secrète du canyon

Avancez et mangez tous les gardes marines qui se trouvent sur votre chemin. Poursuivez votre route et détruisez les quatre tourelles. Continuez votre route vers le sud afin de détruire le **bloc de roche (A)**. Vous traverserez alors l'entrée secrète du canyon !

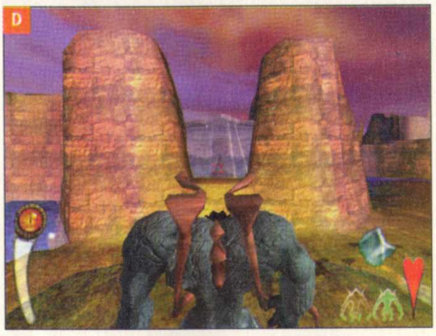


Objectif 2 : trouver la roche volcanique

Commencez par vous retourner, puis grimpez sur la montagne. Avancez vers le sud de la carte puis mangez les gardes marines ainsi que les Raiks. Partez à l'ouest de la carte puis escaladez la montagne afin de parvenir vers la **roche volcanique**. Frappez dessus, prenez la roche et balancez-la vers la **caserne** au loin devant vous **(B)**. Réitérez l'opération afin de terminer la mission.

Objectif 3 : trouver le cristal géant

Courez rapidement vers la caserne que vous avez détruite dans la mission précédente. Ensuite, fran-

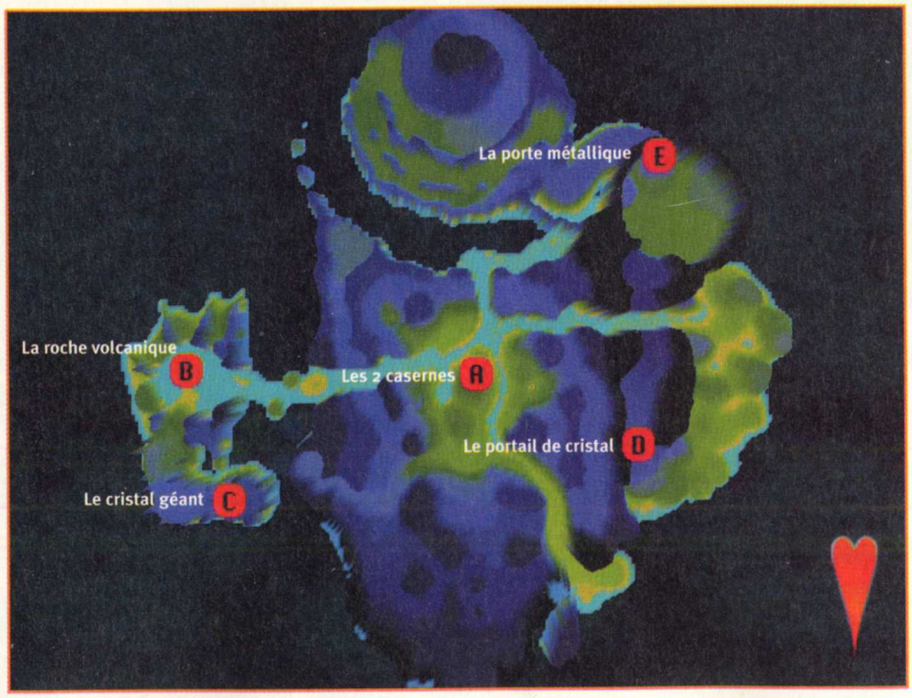


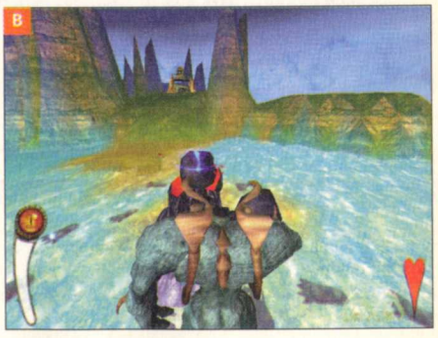
chissez la caserne et mangez les Raiks qui s'y trouvent. Continuez votre route droit devant en mangeant les gardes marines puis détruisez la grande caserne. Cela fait, descendez la rampe afin de briser le **cristal géant (C)**. Prenez un morceau du cristal et dirigez-vous au nord-ouest de la carte jusqu'à parvenir vers le **mur de cristal (D)**. Partez ensuite brûler le **mur de cristal** en appuyant sur la touche Brûler et le bouton gauche de la souris ! Il ne vous reste plus qu'à avancer tout droit et à utiliser le **portail magique**.

Chapitre 4 : LA DERNIÈRE BASE DES MARINES

Objectif 1 : brûler le portail de cristal

Commencez par détruire les deux tourelles, puis la caserne des Lacéreurs. Ensuite, mangez les gardes marines et anéantissez leur caserne. Il vous faut également détruire la tour devant vous et la tourelle en haut à gauche. Cela fait, détruisez les **deux casernes (A)** et partez vers l'île située tout à l'ouest de la carte en mangeant les gardes marines. Maintenant, prenez la **roche volcanique (B)** et





détruisez la **grande caserne** droit devant en balançant 8 roches. Poursuivez votre route droit devant afin de parvenir vers le **cristal géant (C)**. Détruisez-le puis dirigez-vous tout à l'est de la carte en vous débarrassant des Raiks et des gardes marines. Il ne vous restera plus qu'à brûler le **portail de cristal (D)** pour terminer la mission !

Objectif 2 : enfoncer la porte de métal

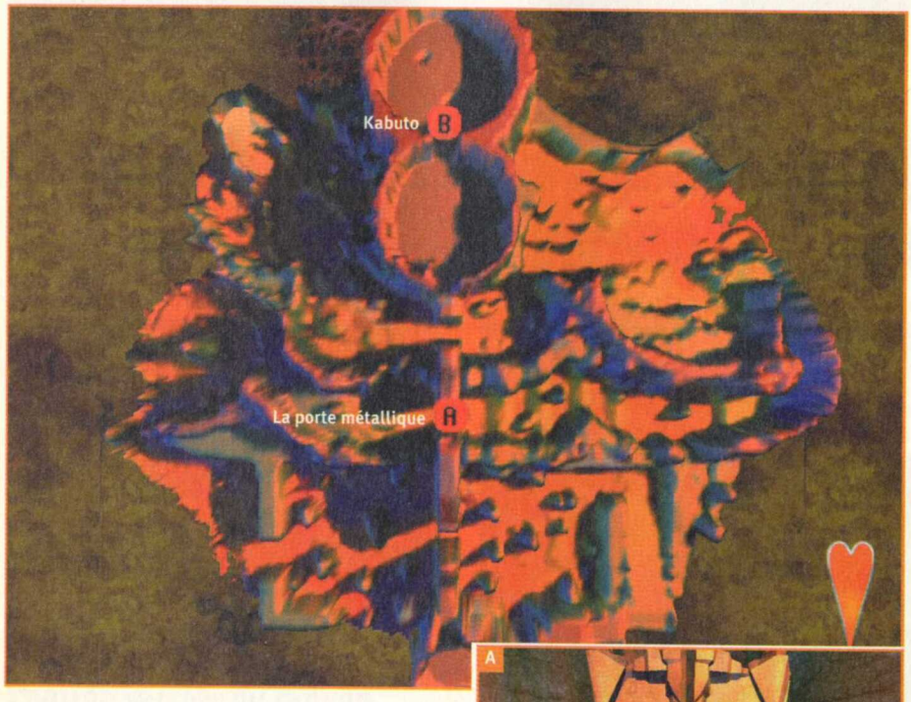
Courez droit devant vous jusqu'à parvenir à un endroit rempli de palmiers. Surtout, ne descendez pas de la plate-forme sinon les ennemis ne feront qu'une bouchée de vous. Restez sur la plate-forme et mangez tous les gardes marines et les Lacéreurs qui viendront vous attaquer : cela durera 6 minutes ! Les ennemis éliminés, laissez-vous tomber en

contrebas et détruisez toutes les casernes ennemies. Maintenant, mangez les deux Raiks et enfoncez la **porte métallique** devant vous **(E)**.

Objectif 3 : traverser le portail de sortie

Il vous suffira d'avancer tout droit et de détruire les casernes ennemies sur votre route avec votre attaque Furax. Ensuite, franchissez le porte de sortie pour vous retrouver dans l'île de Kabuto !

Chapitre 5 : CITIZEN KABUTO



Objectif 1 : détruire la porte métallique

Courez droit devant en détruisant les deux casernes sur votre route et en mangeant au passage les gardes marines ainsi que les Raiks. Détruisez ensuite le mur, la caserne suivante, et les deux casernes ennemies. Cela fait, poursuivez votre chemin en vous débarrassant des gardes marines ainsi que des Raiks. Maintenant, détruisez la **porte métallique (A)** pour terminer la mission !

Objectif 2 : les égouts de Kabuto

Courez droit devant en mangeant les gardes marines ainsi que les Raiks. Ensuite, détruisez les deux casernes ennemies ainsi que les troupes de gardes marines. Il ne vous restera plus qu'à enfoncer la porte !

Objectif 3 : ascension vers le combat

Partez droit devant en mangeant les quatre Raiks. Ensuite, continuez votre route en détruisant les catapultes ainsi que la caserne ennemie. Franchissez le pont en courant et détruisez la **porte métallique** !

Objectif 4 : abattre Kabuto

Assénez un coup de poing à **Kabuto** pour activer une scène cinématique. Vous contrôlerez alors un **Meccaryn** et devrez affronter tout seul le **Kabuto**. Pour le vaincre, vous devrez utiliser le pistolet laser et tirer sur la partie verte de son abdomen **(B)**. Ensuite, lorsqu'il sautera sur vous, volez vers la droite puis renouvelez l'opération. Une fois que la barre de vie du **Kabuto** aura atteint le milieu, celui-ci aura deux choix possibles : vous balancer des roches volcaniques ou vous foncer dessus. Si le Kabuto vous balance des roches volcaniques, vous devrez voler afin d'éviter ses attaques. Ensuite, lorsqu'il viendra vers vous, tirez-lui dessus. Si le Kabuto fonce vers vous, vous n'aurez d'autre possibilité que de foncer vers ses pieds pour esquiver l'attaque. Il ne vous restera plus alors qu'à lui tirer dessus. Réitérez l'opération afin de remporter la victoire. Maintenant, contemplez la scène cinématique de fin !

PLUS DE MILLE ARTICLES SUR LE SITE

www.cineshopping.com

SCREAM 3

Sac à dos (bandoulière) Réf. : SC 030

Taille M : Réf. : SC 070
Taille L : Réf. : SC 071
Moulant : Réf. : SC 073

Sac DJ Réf. : SC 170

Montre Réf. : SC 300

Casquette Réf. : SC 140

Tapis de souris Réf. : SC 250

Taille M : Réf. : SC 040M
Taille L : Réf. : SC 040L
Moulant : Réf. : SC 045

Taille M : Réf. : SC 080

Taille L : Réf. : SC 081
Taille XL : Réf. : SC 082

Lunettes surfeur Réf. : SC 120

Lunettes motard Réf. : SC 130

Porte-clefs souple Réf. : SC 190

Porte-clefs tête en 3D Réf. : SC 200

Balle rebondissante Réf. : SPY 010

SPY KIDS

Surf box Réf. : SPY 014

Taille enfant
4/6 ans : Réf. : SPY 013
8/10 ans : Réf. : SPY 014

Jumelles obus Réf. : SPY 012

Buste en résine Edition limitée 15 cm Réf. : SCARY 030

Sac bandoulière Réf. : SCARY 055

Masques

Réf. : SCARY 050

Réf. : SCARY 045

Réf. : SCARY 040

Réf. : SCARY 035

SCARY MOVIE

Tee-shirts

M : Réf. : SCARY 070
L : Réf. : SCARY 071
XL : Réf. : SCARY 072

M : Réf. : SCARY 080
L : Réf. : SCARY 081
XL : Réf. : SCARY 082

M : Réf. : SCARY 065
L : Réf. : SCARY 066
XL : Réf. : SCARY 067

JAMES BOND

figurines en plomb

Sean-connery Réf. : BOND 035

Honey Rider Réf. : BOND 036

Mustang Mac1 Réf. : BOND 056

TOMB RAIDER

Figurine Lara Croft 17 cm Réf. : LARA 031

Figurine Lara débardeur 17 cm Réf. : LARA 033

ABSOLUMENT FABULEUX

Taille M : Réf. : ABFAB 020M
Taille XL : Réf. : ABFAB 020XL

Sac à main Réf. : ABFAB 010

BELPHÉGOR

Statuette résine, peinte à la main, Edition limitée. H : 20cm Réf. : BELPHEGOR 010

Lampe torche Réf. : BELPHEGOR 020

HARRY POTTER

Figurine résine 20 cm Réf. : SINGES 026

Harry sur son balai Réf. : HARRY 012

Hermione Réf. : HARRY 015

PLANETE DES SINGES

Fiona Réf. : SHREK 012

SHREK

Figurine Shrek Réf. : SHREK 010

Donkey Réf. : SHREK 014

Diorama Shrek dans sa maison vendu avec ses accessoires Réf. : SHREK 027

SCARY MOVIE 2

Casquette Réf. : SCARY2 020

Taille M : Réf. : SCARY2 010M
Taille XL : Réf. : SCARY2 010XL

Recto

Verso

Taille U : Réf. : SCARY2 011

Ballon de volley Réf. : SCARY2 030

JACKIE BROWN

B.Fonda Réf. : JB 150

P.Grier Réf. : JB 180

S.L.Jackson Réf. : JB 170

R.Deniro Réf. : JB 160

Figurines en résine

Zippo gravé Réf. : JB 030

Pour commander, renvoyez le bon de commande ci-dessous à : **Séance privée - 10, av. de Messine - 75008 Paris** - Tél. : 01 53 53 59 90

www.cineshopping.com

Réf.	Désignation	Taille	Prix Unitaire TTC	Quantité	Total

Référence : PC soluces été 2001

❑ Mandat ❑ Chèque ❑ CB n° Date de validité

Je joins mon réglement à l'ordre de SÉANCE PRIVÉE

❑ **OUI**, je désire recevoir les produits suivants et être tenu informé des nouveautés

Signature obligatoire

Ajoutez les frais de port (cochez l'option de livraison)

Livraison (en jours ouvrables/au maximum) : Normale* (15 jours) 30 F ❑ Colissimo suivi* (5 jours) 65 F ❑ +

*sous réserve des stocks disponibles

Total à payer (+frais de port).

Toute commande égale ou supérieure à 400 Frs est automatiquement livrée en express colissimo suivi au tarif unique de 65 Frs.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville : Tél. : E-mail :

CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE - COCHEZ LA CASE ■

Éditeur : EA GAmes

Texte : Français

Voix : Anglaises

Sortie : Avril 2001

Config. mini : PII 400 Mhz, 64 Mo de RAM

CLIVE BARKER'S UNDYING™

Pendant la Première Guerre mondiale, Patrick Galloway n'imaginait sûrement pas que son ami Jeremiah Covenant pourrait un jour se jouer de lui... Mais la plus belle fraternité peut devenir mortelle pour celui qui n'ouvre pas les yeux à temps ! Galloway se sortira plus ou moins bien de cette aventure mais, pour cela, il devra décimer une famille entière, user de magie noire et faire face à... ses propres peurs !

Jay (bjean-jacques@loisir.net)

OÙ SONT LES SORTS ?

ANTÉVISION : acquis dès le début du jeu.

ECTOPLASME : dans le stand de tir. Quête de Lizbteh, dans la chambre d'amis du manoir.

CRÂNES HURLANTS : quête d'Ambrose, dans la salle du trésor des trsantis.

ÉCLAIR : quête d'Otto, sur le toit du manoir.

ÉVOCATION : quête de Lizbeth, dans le mausolée.

CONTRE-MAGIE : quête de Lizbeth, derrière le faux miroir près de la chambre d'Aaron

BOUCLIER : quête d'Ambrose, sur l'île aux menhirs.

HÂTE : quête de Lizbeth, après la mort de Lizbeth.

VOL : quête d'Otto, dans l'atelier de Keisinger

OÙ SONT LES ARMES ?

REVOLVER : acquis dès le début du jeu.

PIERRE DE GELZIABAR : acquis dès le début du jeu.

COCKTAIL MOLOTOV : un peu partout dès la quête de Lizbeth.

PHÉNIX : quête de Bethany, dans le repaire des Jemaas.

FUSIL HARPON : un peu partout dès la quête de Bethany.

FUSIL DE CHASSE : quête de Lizbeth, dans les ruines de la ferme.

CANON DU TIBET : quête de Lizbeth, à Oneiros.

FAUX DU CELTE : quête de Lizbeth, dans le monastère.

LIZBETH COVENANT

Après les très belles cinématiques, vous vous retrouvez dans la cour du manoir de **Jeremiah Covenant**. Il n'y a rien à faire pour le moment dans cet endroit. Foncez à la porte principale du manoir et pénétrez-y. Une servante vous mènera auprès du maître des lieux. Après la cinématique, vous serez dans un couloir : suivez-le pour apercevoir **deux apparitions de Aaron**. Récupérez la **trousse de soins** au bout du couloir, puis ouvrez la double porte en bois marquée de lions sur la gauche. Discutez avec Jeremiah pour apprendre la **malédiction des Covenant**. Des hurlements au rez-de-chaussée signifieront le début de votre aventure. Vous la commencerez avec la **Pierre de Gelziabar**, votre fidèle **Revolver** et le sort d'**Antévision**. Pensez à bien configurer les touches de commande pour ne pas être surpris lors des premiers combats.

SECRET

LE STAND DE TIR

Avant d'aller discuter avec Jeremiah, observez la double porte au fond du couloir. Tirez sur les deux parties hautes des montants afin d'ouvrir la double porte. Un stand de tir vous sera proposé : vous devrez abattre des vagues de chauves-souris sans en manquer une seule ! Difficile mais possible... Au bout des six premières séries, vous obtiendrez le sort **Ectoplasme**. Après, ça se complique sévère...

LE BRUIT DU REZ-DE-CHAUSSÉE

Tournez à droite, allez au bout du couloir puis ouvrez la porte. Dans le hall, vous apercevrez une nouvelle fois **Aaron en lévitation** : suivez-le au rez-de-chaussée en descendant le grand escalier. Pénétrez dans le couloir de droite par la double porte ouverte. Ouvrez la première porte à droite, entrez dans une petite pièce afin d'apercevoir une nouvelle fois **Aaron (01)**. Écoutez son monologue, prenez les **balles** sur le rebord de la fenêtre puis retournez dans le couloir. Tournez à droite puis ouvrez la porte au bout à gauche. Dans le salon, prenez la **trousse de soins** derrière un canapé puis engagez-vous dans la petite pièce munie d'un **miroir**. Ne vous laissez pas impressionner par les visions **d'Aaron** dans votre dos. Prenez les **balles** sur le guéridon puis engagez-vous dans le couloir menant à la **verrière**. Ici commence votre premier combat : neutralisez les **deux hurleurs** qui se jetteront sur vous, contournez le massif de plantes et prenez la **trousse de soins** posée au sol. Restez sur vos gardes car un **troisième hurleur** tentera de vous prendre par-derrière. Récupérez les **balles** près du massif puis sortez de la verrière par la seconde issue.

Aaron est mort en 1918...

LA PROTECTION DE JEREMIAH

Abattez le **hurleur** présent dans la salle vous séparant du **petit hall**, rechargez votre **Revolver** puis descendez par le petit escalier. Dans le **hall**, vous serez assailli par deux hurleurs : détruisez-les et montez par l'escalier en colimaçon pour atteindre le 1er étage. Abattez le **hurleur** au sommet de l'escalier donnant sur un couloir, engagez-vous dans ce couloir d'où on entend les cris de **Jeremiah** et neutralisez le **hurleur** qui s'attaque à la double porte à droite. Ne pénétrez pas tout de suite dans la chambre de Jeramiah mais retournez dans le petit hall. Vous apercevrez une porte en bois. Ouvrez-la, prenez la **note de Joseph** sur le guéridon à droite puis ouvrez le battant au bout de la salle dissimulée par des étagères remplies de livres. Vous arrivez sur un surplomb de la verrière où vous pourrez vous emparer d'un **amplificateur (02)**. Retournez dans le hall puis pénétrez maintenant dans la **chambre de Jeremiah**. Écoutez les révélations de **Jeremiah** et prenez un peu de repos... la nuit porte conseil.

Le premier amplificateur

LA CHAMBRE DE LIZBETH

Vous voilà dans la chambre d'amis. Récupérez le **parchemin** posé au sol pour obtenir le sort **Ectoplasme**. Prenez les **balles** sur la table basse puis sortez de la chambre. Dans le couloir, vous rencontrerez le **majordome**. Suivez-le pour atteindre la **chambre de Lizbeth** qui a été mise à sac pendant la nuit.

La **femme de chambre** vous donnera des informations sur **Lizbeth** puis vous aurez la possibilité de fouiller la chambre. Dans la salle de gauche, vous trouverez une **poésie de Lizbeth** vous éclairant sur son état d'esprit. De la salle de droite, vous pourrez atteindre la **salle de bains**. Prenez la **trousse de soins** posée au sol puis sortez de la chambre de la jeune fille. Lorsque vous serez dans le couloir, un cri d'horreur se fera entendre. Entrez de nouveau dans la chambre et massacrez les **deux hurleurs** qui auront tué la **femme de chambre**.

JUSQU'À LA CUISINE

Sortez de la chambre, tournez à gauche et neutralisez les **deux hurleurs** qui tenteront de vous stopper au bout du couloir. Suivez celui-ci pour croiser le **majordome** et atteindre le **grand hall**. Pénétrez dans les **appartements de Joseph et Evaline** à gauche puis entrez dans la **chambre d'Evaline** tout de suite à gauche. Prenez la **lettre d'Evaline** et les **balles** posées sur la commode, puis allez récupérer la **trousse de soins** dans la salle de bains. Lorsque vous sortirez de la chambre d'Evaline, **deux hurleurs** pénétreront dans la pièce centrale : neutralisez-les puis rechargez votre arme. Entrez maintenant dans la **chambre de Joseph** et abattez le **hurleur** qui se laissera tomber du plafond. Prenez les **notes de Joseph** sur le lit puis sortez des appartements des parents de Jeremiah pour retourner dans le **grand hall**. Descendez le grand escalier puis passez dessus pour apercevoir **trois hurleurs** penchés sur le **corps d'une servante**. Neutralisez les monstres et saisissez-vous de la **clé de la servante (03)**.

Cette servante n'a plus besoin de sa clé.

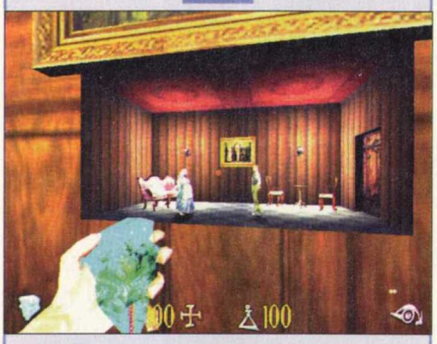
Retournez au pied de l'escalier et engagez-vous dans le couloir dont la porte est ouverte, à gauche. Tournez à droite pour arriver dans la **salle des tableaux** dont la porte du fond est entrouverte. Lorsque vous arriverez à proximité, la porte se fermera et **Lizbeth** apparaîtra à l'autre bout de la galerie. Allez vers elle mais, lorsqu'elle se sauve, faites attention aux **deux hurleurs** qui tenteront de vous tuer. Tentez de suivre **Lizbeth** jusqu'au bout du couloir puis ouvrez la double porte à gauche. Dans le couloir suivant, vous devez prendre la **trousse de soins** posée sur la table d'une petite pièce à droite et ouvrez la porte au fond du couloir. Une fois dans la salle à manger, prenez à droite pour atteindre la **cuisine (04)**. Vous trouverez la **cuisinière** à droite et elle vous indiquera qu'il faut la **clé du jardin** pour sortir. La clé est en possession d'une servante qui doit être dans la **chambre de Keisinger**, dans l'aile est du manoir. La cuisinière vous remettra la **clé de l'aile est**. Avant de partir, pensez à prendre la **trousse de soins** posée sur un meuble de la cuisine. Passez aussi dans la petite pièce contenant un monte-charge, actionnez le levier et abattez le hurleur qui apparaît.

Enfin une pièce accueillante !

LA TRAVERSÉE DE L'AILE EST

Partez maintenant dans la **salle des tableaux** où **Lizbeth** vous avait tendu un piège. En passant de nouveau dans la salle à manger, **Lizbeth** vous attaquera puis lancera **deux hurleurs** à vos trousses. Débarrassez-vous-en puis poursuivez votre chemin. Après le chargement, une double porte s'ouvrira face à vous. Entrez dans la **bibliothèque** et regardez **Aaron**. Après avoir lu **un livre** concernant les **notes de la Porte de la Lune**, il le laissera au sommet d'une des étagères : tirez dessus pour le faire descendre puis lisez-le. Sortez de la bibliothèque et poursuivez votre chemin vers la **salle des tableaux**. Dans le couloir y menant, deux hurleurs cachés dans l'ombre du plafond tenteront de vous stopper. Neutralisez-les, avancez-vous pour entendre **Aaron** puis ouvrez la porte menant à l'aile est, au fond de la **salle des tableaux**. Si vous utilisez le sort **Antévision** dans cette salle, vous découvrirez la nature même des membres de cette famille de fou (05).

SECRET



LE THÉÂTRE MINIATURE

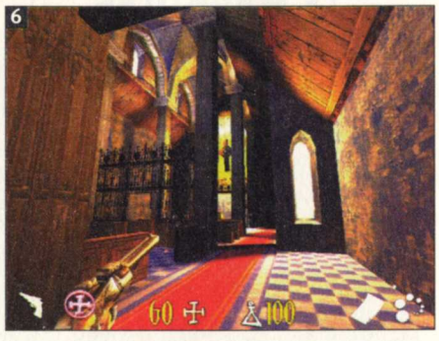
Sur le mur, à proximité de la bibliothèque, vous apercevrez trois tableaux, dont un grand et deux petits de chaque côté. Placez-vous bien en face d'un petit tableau et sautez pour le pousser. Si vous y parvenez, vous entendrez un léger clic. Recommencez avec le second petit tableau puis regardez le spectacle que vous offriront les miniatures.

Les Covenant sont vraiment... spéciaux !

Ouvrez la double porte à droite, descendez la volée de marches, tournez à gauche et pénétrez dans le **bureau** en face de vous. Discutez avec la **servante** puis prenez la **correspondance de Bethany** posée sur un guéridon, près de la cheminée. Sortez du bureau et ouvrez la double porte sculptée à droite au sommet de quelques marches. **Aaron** vous attend au bout de cette galerie sombre. Abattez **deux hurleurs** à droite puis prenez la **lettre d'Aaron** au fond de la galerie. Revenez à peu près au centre de la galerie et ouvrez la double porte dans le renfoncement. Vous apercevrez une seconde galerie

avec un **hurleur** tout au bout. Laissez-le s'approcher et neutralisez-le dans la première galerie. En fait, **quatre autres hurleurs** attendent patiemment dans l'ombre du plafond. Anéantissez-les un à un puis traversez cette seconde galerie. Le cadavre d'une servante, en piteux état, ne recèle rien d'intéressant. Au bout de la galerie, vous devez monter quelques marches et traverser un couloir très "aéré". Ouvrez la double porte tout au bout pour arriver dans un couloir perpendiculaire.

Partez à droite et neutralisez le **hurleur** caché au plafond du couloir. Ouvrez la double porte pour pénétrer dans la **chapelle** (06). Sur la **croix**, dans la nef, vous trouverez un **second amplificateur** : tirez dessus pour le récupérer. De l'autre côté, vous trouverez des escaliers menant à la **salle privée du prêtre**. Prenez la **clé du prêtre** au passage sur la poutre puis entrez. Prenez la **trousse de soins** sur le bureau puis ouvrez l'armoire pour dérober les **balles** et les **pièges à ether**. Descendez rapidement les escaliers puis sortez le plus rapidement possible afin d'échapper aux **esprits du prêtre**. De retour dans le couloir, ouvrez la première double porte à droite pour entrer dans la **salle de jeux**. Prenez la **trousse de soins** sur la droite et le journal de la salle de jeux sur un des lits à gauche. Retournez dans le couloir, tournez à droite en préparant le sort **Antévision** car, au bout du couloir, trois hurleurs vous tomberont dessus dans le noir. Neutralisez-les puis ouvrez la porte à gauche. Prenez la **trousse de soins** dans la pièce suivante, ouvrez la porte et abattez les **deux hurleurs** présents dans la pièce basse suivante.



Le second amplificateur est sur la croix.

Ouvrez l'autre porte pour accéder dans un couloir dont les rideaux vous empêchent de bien voir ce qui se passe tout au bout. Avancez dans le couloir et neutralisez les **deux hurleurs** fonçant sur vous en faisant attention aussi au **troisième hurleur** qui arrive dans votre dos. Au bout du couloir, récupérez la **trousse de soins** puis ouvrez la double porte. Vous apercevrez le 3e **amplificateur** sur un socle. Courez et sautez pour le prendre rapidement, mais surtout ne restez pas sur le socle car le lustre juste au-dessus risque de vous écraser ! Montez par les escaliers pour faire connaissance avec une créature surprenante, un **scarrow**. Elle apparaît et disparaît comme un nuage de gaz. Neutralisez-la grâce au sort **Ectoplasme** et votre **revolver** puis retournez dans le **couloir aux rideaux**. Ouvrez la première porte à gauche, neutralisez les **deux hurleurs** puis prenez les **balles** derrière la porte. Sautez par-dessus le corps de la servante et ouvrez la porte pour atteindre un **grand escalier en pierre**. Montez au 1er étage, ouvrez la 1re porte à droite, passez dans la pièce de droite puis montez la volée de marches. Tournez à droite, montez les marches puis encore à droite. Vous voilà dans les **appartements de Keisinger**. Tournez à gauche, prenez la **note de Keisinger** sur son lit puis ouvrez la porte entrouverte (07).

Un passage vers un autre monde !

BIENVENUE À ONEIROS !

Vous voilà donc à **Oneiros** et votre principal objectif est... d'en sortir ! Engagez-vous sur l'escalier de pierre flottant qui mène à ce qui ressemble à **un château en ruine**. Autour de ces ruines, **trois scarrows** essayeront de vous faire mordre la poussière mais, grâce au sort **Ectoplasme**, vous ne devriez pas avoir trop de difficulté à les battre. Prenez une **ampoule de soin** contre un des murs, puis approchez-vous d'un **caveau** à peu près au centre de cette île flottante. Essayez de sauter dessus pour l'ouvrir puis utilisez le couvercle pour vous laisser tomber dedans. Dans la salle suivante, sautez de pierre en pierre pour atteindre l'autre extrémité. Détruisez le **scarrow** qui apparaîtra puis utilisez la seconde issue pour prendre une **deuxième ampoule de soin**. Descendez ce qui reste de l'escalier en faisant très attention aux trous, surtout juste avant la dernière volée de marches. De nouveau sur la terre ferme, si j'ose dire, un **magicien** fera son apparition (08) et vous attaquera. Essayez de vous protéger derrière les murs pour ne pas perdre trop d'énergie car le **magicien** disparaîtra après deux attaques. Derrière les murs en ruine, vous apercevrez une petite île isolée : approchez-vous doucement du vide pour faire apparaître des **dalles** vous permettant d'atteindre cette île. Au centre, vous pourrez obtenir le **canon du Tibet**. Laissez-vous ensuite tomber dans le trou au centre de cet îlot pour sortir d'Oneiros.

Un mage fort belliqueux...

LA SORTIE DE L'AILE EST

Dès votre retour dans les **appartements de Keisinger**, saisissez-vous de la **clé du jardin** à côté du corps de la servante, puis passez dans la chambre. Lorsque vous tenterez de sortir par la porte, elle se fermera et le rire sinistre de **Keisinger** retentira. Une **nuée de scarrows** vous tombera dessus. Glissez-vous dans un recoin près de la porte (09) et détruisez-en une bonne demi-douzaine. Retournez dans la chambre et glissez-vous dans le **foyer de la cheminée** qui doit être maintenant éteint. Dans la chambre suivante, prenez la **trousse de soins** sur le rebord de la cheminée puis avancez vers la porte. Un **scarrow** essayera de vous intercepter : détruisez-le puis engagez-vous dans le couloir. Devant la double porte des **appartements de Keisinger**, un autre **scarrow** sortira du sol. Neutralisez-le puis descendez les marches sur la droite. Entrez par la première double porte à droite et prenez les **deux trousses de soins** avant de sortir. Pénétrez ensuite dans la grande salle avec le **tableau d'Oneiros** accroché au mur et abattez le **scarrow** qui apparaîtra. Pénétrez dans la petite pièce au bout à droite et retournez au **grand escalier de pierre** grâce à la porte.

Les scarrows ne semblent pas vous voir dans l'obscurité...

Neutralisez les **quelques scarrows** qui apparaissent, descendez l'escalier et ouvrez la porte qui donne sur le couloir aux fenêtres ouvertes. Le vent fera toujours bouger les rideaux. Tournez à gauche, neutralisez le **scarrow** qui tente de vous empêcher d'entrer dans la salle basse, puis les **deux autres scarrows** dans la salle basse (10). Passez dans la salle suivante, abattez **deux scarrows** puis passez dans le couloir menant à la salle de jeux et à la chapelle. Éliminez tous les **scarrows** qui se mettront sur votre chemin pour atteindre la double porte vous permettant de rejoindre les **galeries**.

Les **deux galeries** sont remplies de **scarrows**. Restez calme mais toujours en mouvement pour ne pas être pris en tenaille par vos ennemis ! Le **canon du Tibet** associé à votre sort **Ectoplasme** sera une arme redoutable, donc ne vous en privez pas ! Il y a **deux trousses de soins** dans les galeries. La première est à droite de l'escalier de la première galerie et l'autre derrière un pilier de la seconde galerie. Sortez de la **seconde galerie** par la double porte de droite afin d'atteindre un **escalier** menant au **1er étage** du manoir.

10

Ces ennemis sont faciles à détruire.

LE RETOUR À LA CUISINE

Tournez à gauche et engagez-vous dans le couloir qui mène à la chambre d'amis. Neutralisez le **scarrow** puis allez au bout du couloir pour obtenir une **trousse de soins** et **deux pièges d'ether**. Rebroussez chemin et dirigez-vous vers la **chambre de Lizbeth** puis tournez à droite afin d'entrer dans une salle dont la porte est ouverte. Traversez la salle et ouvrez la porte donnant sur un petit couloir. Ouvrez la porte suivante pour arriver dans le couloir où se trouve la porte de la **chambre d'Aaron**. Poursuivez votre route et ouvrez la porte au bout du couloir pour vous retrouvez nez à nez avec **Aaron** qui protège le **4e amplificateur**. Pour l'obtenir, vous devez utiliser un **piège d'ether** aux pieds de votre ennemi. Foncez sur lui et actionnez le piège avant qu'**Aaron** ne vous repousse sauvagement. Prenez l'amplificateur puis ouvrez la porte suivante. Après la courte cinématique, vous serez aux prises avec une **demi-douzaine de scarrows**. Heureusement, ils ne vous attaqueront pas tous en même temps. Détruisez-les puis passez la porte suivante qui se sera ouverte à la mort de vos ennemis. Vous arrivez au bout d'un petit couloir avec un grand miroir et un **passage protégé magiquement** (11). Retournez-vous, neutralisez le **scarrow** puis sautez... à travers le miroir.

11

Sans Contre-magie, impossible de passer !

Prenez la **trousse de soins** sur la gauche puis poussez la porte de droite. Vous arrivez dans une **salle circulaire** (12) avec 7 **porte-torches** accrochés au mur. Effleurez-les pour les allumer et prenez le **parchemin** qui apparaîtra au centre de la pièce. Après avoir obtenu le sort **Contre-magie**, sortez de la pièce circulaire et positionnez-vous devant la défense magique. Utilisez le sort **Contre-magie** et pénétrez dans la pièce maintenant accessible. Sortez de la pièce par l'ouverture à droite puis tournez tout de suite à gauche. Ouvrez la porte en face de vous, grâce à la **clé de la servante**, et engagez-vous dans le couloir. Ouvrez la deuxième porte à gauche pour obtenir les **balles d'argent** posées au sol puis retournez dans le couloir. Ouvrez la dernière porte à gauche, prenez la **trousse de soins** et les **balles** puis retournez dans le couloir. Sortez du couloir et, à l'intersection, tournez à gauche. Sautez sur le **monte-charge** près de la porte pour atteindre la **dépendance de la cuisine**.

12

La salle de la Contre-magie...

LES CAVES DU MANOIR ET LES JARDINS

Entrez dans la cuisine, abattez le **hurleur** qui tentera de vous décapiter, puis tournez à droite pour apercevoir la pauvre **cuisinière** lapidée par un autre **hurleur**. Détruisez la bête, passez au-dessus de la **cuisinière** et ouvrez la porte de la **cave à vin** à gauche. Éliminez les **deux hurleurs** et prenez la **trousse de soins** avant de sortir. Descendez ensuite l'escalier pour atteindre les soubassements du manoir. Le sort **Antévision** vous sera précieux lors de cette expédition souterraine. Tournez tout de suite à gauche, abattez le **hurleur** et prenez les **4 cocktails Molotov** (13) avant de revenir dans la première salle. Avancez tout droit, entrez dans une **pièce inondée** et neutralisez les **deux hurleurs** qui oseront s'approcher de vous. Passer dans la petite salle suivante, retournez-vous pour "allumer" le **hurleur** que vous aurez dans le dos et ouvrez le coffre posé au sol. Prenez les **balles** ainsi que la **trousse de soins** derrière le tonneau puis remontez à la **cuisine**. Sortez de la **cuisine** par la double porte s'ouvrant avec la **clé du jardin**.

13

Molotov a beaucoup d'adeptes...

Dès votre arrivée, engagez-vous dans l'ouverture en face de vous, légèrement sur la gauche. Vous apercevrez un **hurleur** poursuivant un **jardinier** : abattez le **hurleur** si possible avant qu'il ne tue le **jardinier** pour récupérer des **balles en argent**. Sortez de ce jardin et tournez à gauche pour discuter avec le **jardinier** qui a vu **Lizbeth**. Il vous apprendra qu'il a vu la cadette des Covenant au sommet de la colline. Ensuite, il vous ouvrira le portail qui mène à l'extérieur. Suivez-le puis sortez.

LE MAUSOLÉE

Approchez-vous du **mausolée**. Derrière la grille d'entrée, vous apercevrez **Lizbeth** mais vous ne pourrez pas l'atteindre. Continuez à gauche et franchissez la grille qui est tombée. Contournez le **mausolée** en neutralisant les **deux paires de hurleurs** puis le **petit futé** caché sur le toit du bâtiment qui vous sautera dessus lorsque vous approcherez de **l'entrée**. Entrez dans le dernier lieu de repos des Covenant et prenez les **balles** à droite dans une niche. Passez les lambeaux du rideau rouge au fond de la pièce, éliminez le **hurleur** qui tombera du plafond puis approchez du **tombeau ouvert**. Dedans, vous trouverez le sort **Évocation** (14). Actionnez ensuite le **levier à droite de la tombe ouverte** pour ouvrir la **grille** de droite dans la pièce précédente. **Trois hurleurs** seront libérés : neutralisez-les puis passez la grille afin de récupérer le **5e amplificateur**. Tournez-vous à droite pour apercevoir **deux hurleurs** qui festoient sur le corps d'un **trsanti** dans la **1re crypte**. Éliminez ces charognards puis engagez-vous dans le tombeau ouvert pour atteindre un trou dans le sol. Laissez-vous tomber et préparez le sort **Antévision**.

Le 4e sort du jeu : Évocation.

Dans la **première galerie** sous le mausolée, avancez en utilisant votre sort **Antévision** et neutralisez les **deux hurleurs** que vous rencontrerez dans ces souterrains après avoir croisé des **chauves-souris**. En poursuivant votre chemin, vous tomberez nez à nez avec **deux squelettes**. Utilisez le **canon du Tibet** pour les neutraliser en gardant le sort **Antévision** disponible car il est très difficile de se battre dans le noir. Pour les détruire définitivement, vous devez utiliser le sort **Évocation**. Continuez votre route et pénétrez dans un **tombeau** pour déboucher dans la **seconde crypte** du mausolée. Tournez à gauche pour prendre les **deux trousses de soins** posées au sol puis retournez dans la crypte. Au fond à droite, vous apercevrez une **plaque de tombeau abîmée (15)**. Tirez dessus pour la détruire complètement puis passez à l'intérieur. Laissez-vous tomber dans le trou situé au fond afin d'atterrir dans la **seconde galerie du mausolée**. Avancez prudemment dans le souterrain et neutralisez les **deux squelettes** que vous rencontrerez puis sortez grâce à l'**échelle** que vous trouverez tout au bout.

Voici la sortie du mausolée.

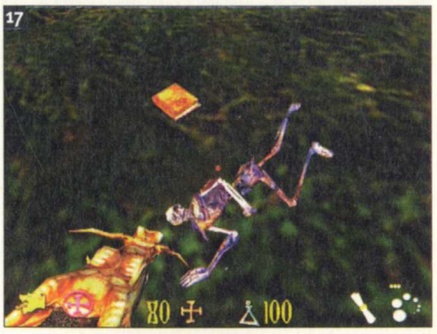
L'ANCIEN CIMETIÈRE

Il n'y a pas grand-chose à faire dans cet **ancien cimetière**. Seulement **neuf squelettes** à détruire... bagatelle, non ? Vous devez utiliser le **canon du Tibet** et le sort **Évocation** pour les détruire. Commencez par neutraliser le **squelette** qui se lèvera quand vous tenterez de sortir de la pièce. Tournez ensuite à droite et longez le mur d'enceinte. Un **deuxième squelette** sortira de terre : éliminez-le puis continuez en direction de l'arche. Neutralisez le **squelette** juste avant l'arche puis les **trois autres** juste après. Passez à l'arrière du bâtiment et continuez sur votre droite. Neutralisez les **deux squelettes** gardant des **balles** et une **trousse de soins** derrière une tombe, et continuez le tour du propriétaire pour détruire le **dernier squelette**. Retournez ensuite à l'endroit où vous avez trouvé les balles et la trousse de soins **(16)**, sautez sur le rebord du socle de la **grande croix**. Une fois installé, faites demi-tour et sautez sur la **pierre tombale** en face de vous. Sautez au sommet puis retournez-vous. Vous n'avez plus qu'à sauter sur une des branches de la croix puis à son sommet pour monter sur les murs du bâtiment. Au bout d'un des murs, vous trouverez un **tatouage ésotérique** posé sur une croix. Partez maintenant sur la mer pour trouver une **embarcation**. Sautez à l'intérieur pour continuer votre périple.

Un peu d'escalade ?

LA TOUR, LES RUINES ET LES ÉGOUTS

Retournez-vous et foncez entre les **deux énormes rochers**. Sur la droite vous apercevrez un **hurleur** se sauver : suivez-le jusqu'à ce qu'il vous mène à deux autres créatures semblables. Neutralisez-les afin de récupérer la trousse de soins sur le corps d'un **trsanti**. Tournez-vous ensuite et continuez à suivre le chemin. À gauche sur la colline, vous verrez **deux hurleurs** qui courent. Continuez votre progression jusqu'à ce que vous aperceviez une **tour**. Au pied de celle-ci, **deux trsantis** seront pris à partie par les deux **hurleurs**. Laissez-les s'entre-tuer puis éliminez le ou les rescapés. Récupérez la **trousse de soins** et les **balles**, suivez le chemin de droite puis prenez à droite à l'intersection suivante. Tout au bout, vous découvrirez les **restes du frère Jonathan McMur (17)**. Prenez son journal concernant les **clés** puis retournez à l'intersection. Prenez à droite et continuez jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche. À la fin de celle-ci, vous devrez vous approcher des **deux trsantis** en faction et les neutraliser. L'un d'entre eux possède la clé de la tour : prenez-la puis rendez-vous à la tour. Vous serez attaqué par **trois hurleurs**. Abattez-les, ouvrez la **porte de la tour** puis prenez le **médaillon solaire** et la **clé du coffre**. En sortant de la tour, partez à droite et, tout au bout, vous trouverez le corps d'un trsanti et des balles d'argent à côté. Détruisez les hurleurs qui voudront s'interposer puis refaites le plein d'énergie et sauvegardez.



La foi de Frère McMur ne l'a pas sauvé...

Retournez aux **ruines** qui étaient gardées par les **trsantis**. Sur le chemin, **deux hurleurs** tenteront de vous arrêter : éliminez-les puis neutralisez les **deux autres hurleurs** qui apparaîtront près des **ruines**. Lorsque vous approcherez de la **grange**, les portes tomberont et **deux hurleurs** s'en prendront à vous. Débarrassez-vous-en et allez à l'intérieur. Montez à l'étage, atomisez le **hurleur** qui sera sur votre droite et utilisez l'ouverture du toit pour sauter à l'**intérieur des ruines** (18). Suivez le couloir pour tomber sur un **trsanti**, tirez-lui dans la tête à plusieurs reprises pour l'éliminer puis prenez son **fusil de chasse** et ses **cartouches**.

En sillonnant les salles du rez-de-chaussée, vous trouverez des **balles** et **3 cocktails Molotov**. Vous tomberez aussi sur **deux hurleurs** lorsque vous voudrez atteindre l'escalier menant au 1er étage. Au sommet de l'escalier, vous allez pouvoir passer des planches aux murs afin de visiter tous les recoins. Prenez les **balles** et les **cartouches** dans un des angles des **ruines** puis rendez-vous au **coffre** protégé par une balustrade en bois. Laissez-vous tomber à côté, ouvrez-le pour obtenir la **clé de la trappe** puis sortez grâce à la planche inclinée.

Pour entrer dans les ruines, un saut périlleux s'impose.

SECRET

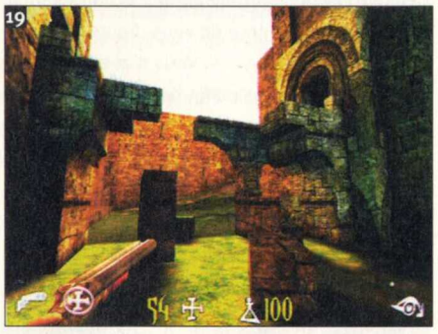
LE MOUTON GÉANT

Lorsque que vous êtes dans les ruines, montez au 1er étage et mettez-vous à l'extrémité du plancher. Cela vous permet d'apercevoir la grange (voir photo). Sautez plusieurs fois sur place pour faire apparaître un mouton géant !

Retournez à l'escalier menant au 1er étage en éliminant les **deux nouveaux hurleurs** sur votre chemin, mais cette fois allez au pied de l'escalier pour vous apercevoir qu'**un autre escalier** mène à la **cave**. Descendez, prenez la **trousse de soins** derrière la toile d'araignée puis ouvrez la **trappe**. Laissez-vous glisser dans le trou pour atterrir dans un étroit tunnel. Tout au bout, vous déboucherez dans ce qui ressemble à un **collecteur d'égouts**. Tournez à gauche, neutralisez les **deux squelettes** qui apparaîtront entre les deux petits tas d'os et poursuivez votre route. Lorsque vous arrivez à proximité d'un amas important d'os, vous devez vous défaire de **deux autres squelettes**. Tout au bout du collecteur, vous apercevrez un **puits** et une **issue sur la gauche** : choisissez ce chemin. Tout au bout vous apercevrez la **sortie** mais, juste avant sur la gauche, **Lizbeth** vous regardera passer derrière une grille...

LE MONASTÈRE ACTUEL

Descendez dans la vallée en vous laissant tomber, puis suivez le seul chemin praticable. En longeant le mur d'enceinte, vous apercevrez une **trousse de soins** sur une petite terrasse à droite. Neutralisez les **deux hurleurs** qui tenteront de vous arrêter puis continuez à longer le mur pour atteindre **deux petits escaliers** où vous devrez détruire **deux autres hurleurs**. Sur la gauche du premier escalier, votre personnage verra un **accès vers des catacombes**. Pour le moment vous ne pouvez pas y accéder, mais retenez bien l'emplacement car vous allez devoir y revenir plus tard. Montez par les escaliers et tounez à gauche. Passez devant une **double porte** sur la gauche en utilisant le sort **Antévision** pour voir **deux moines** puis continuez tout droit. Au bout de la cour couverte d'herbes, **9 hurleurs** passeront au-dessus des murs pour vous empêcher de prendre les **cartouches** près du corps d'un **trsanti**. Retournez près de la double porte, tournez à gauche et grimpez de petits escaliers. Sur votre droite, une **trousse de soins** sera posée au sol près du corps d'un **trsanti** : prenez-la puis retournez-vous rapidement afin d'abattre les **deux hurleurs** qui vous suivront. Retournez vers le second escalier que vous venez de grimper et tournez à droite pour passer sous un **petit pont détruit (19)**.



Ce petit pont détruit vous mènera au journal du moine.

Traversez la cour suivante pour atteindre une **esplanade en pierre**. Tournez à droite puis pénétrez dans une **tour** par la fenêtre. Vous trouverez un escalier en colimaçon. À l'intérieur, tuez les **deux hurleurs** qui surgiront de l'escalier puis descendez celui-ci. Prenez la **trousse de soins** à côté du corps de **trsanti** puis remontez. Continuez à monter l'escalier pour atteindre une salle apparemment vide, mais en regardant bien vous verrez une **poutre le long d'un mur** vous permettant de monter d'un étage. Passez sous les blocs de pierre, prenez la **trousse de soins** puis montez sur les blocs afin d'atteindre les restes d'un plancher. Vous verrez une échelle accrochée à un mur : sautez dessus et montez jusqu'au dernier étage. Prenez le **bijou de Mana (20)** près du squelette puis commencez votre descente en faisant attention à ne pas tomber de trop haut ! Sortez par la seule porte existante dans la tour pour passer sur le **petit pont détruit**. Continuez votre chemin en vous laissant glisser vers le sol puis en montant un escalier menant au corps d'un **trsanti**. Juste à côté, posé au sol, vous trouverez le **journal du moine Tufnel** traitant de la **faux du Celte**.

Les bijoux de Mana permettent d'utiliser moins d'énergie pour les sorts !

Retournez sur l'**esplanade de pierre** en vous laissant glissez le long des ruines puis tournez à gauche. En utilisant **Antévision**, vous verrez encore **deux moines** se rejoindre... Tout au bout, vous apercevrez un passage sous une voûte et, au-dessus de celle-ci, un **hurleur** près à vous déchiqueter. Détruisez cette créature maléfique puis engagez-vous sous la **voûte**. Au bout de la voûte tournez à droite, descendez l'escalier de pierre et prenez le **6e amplificateur** au bout de la cour près du corps du **trsanti**. Retournez-vous et neutralisez les **6 hurleurs** qui descendent des ruines. Retournez près de l'escalier de pierre et utilisez le sort **Antévision** pour apercevoir un moine. Remontez l'escalier et suivez le chemin de pierre jusqu'à ce que vous aperceviez un puits bouché dans la grande cour. Après le puits, dans un coin du mur d'enceinte, vous trouverez des **cartouches**. Tournez sur vous-même et scrutez le haut des murs pour apercevoir une **lueur**. En vous approchant d'elle, une cinématique se déclenchera **(21)** puis **Lizbeth** tentera de vous lancer des cailloux. Esquivez-les et pénétrez dans un bâtiment sans toit à gauche où un **squelette** garde une trousse de soins. Neutralisez la créature puis sortez.

Lizbeth semble de méchante humeur...

Engagez-vous dans l'escalier à droite pour pénétrer dans un autre bâtiment. Montez l'escalier à gauche, à l'intersection continuez tout droit, puis montez l'escalier. Débarrassez-vous des **deux hurleurs** qui surgiront puis explorez les salles de cet étage. Vous trouverez une **trousse de soins**, un **fusil** et **7 bâtons de dynamite**. Un **hurleur** vous attaquera par-derrière : n'hésitez pas à l'envoyer en enfer pour être tranquille ! Utilisez le sort **d'Antévision** au bout de l'étage pour voir **trois moines**, deux au fond et le dernier sur une sorte de table en pierre. Dans cette salle à ciel ouvert, à droite vous apercevrez une ouverture au sol. En vous penchant, vous verrez le **7e amplificateur**. Laissez-vous tomber sur la corniche, prenez le précieux amplificateur puis laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Défaites-vous des **deux hurleurs** qui tombent des murs, prenez la **trousse de soins à côté** du corps d'un **trsanti** puis sortez du bâtiment. Il est temps maintenant d'aller faire un tour dans les **catacombes**... vous vous souvenez ? Juste à l'entrée du monastère près du **premier escalier (22)**. Utilisez un **bâton de dynamite** pour ouvrir un passage dans le sol.

L'entrée des catacombes

L'ENTRÉE DES CATACOMBES

Laissez-vous tomber à l'intérieur puis avancez jusqu'à la première intersection. Tournez à droite et récupérez la **trousse de soins** sous l'escalier. Retournez à l'intersection, prenez à droite puis en face à l'intersection suivante. Ouvrez la porte de droite et pénétrez dans une pièce où un squelette garde un coffre. Ouvrez le coffre, prenez la **trousse de soins** puis neutralisez le **squelette** avec le sort **Évocation**. Sortez de la pièce, tournez à gauche et suivez le couloir afin d'arriver dans une salle où **deux hurleurs** dévorent un **trsanti**. Détruisez-les, prenez les **bâtons de dynamite** puis ouvrez la double porte au fond de la pièce. Vous arrivez dans une nouvelle catacombe infestée par des **hurleurs**. Ne cherchez pas à tous les détruire car il semble y avoir **deux générateurs de monstres**, donc impossible d'en voir le bout ! Utilisez le sort **Antévision** dans la première pièce en face de vous pour voir un message en lettres de sang sur le mur : "Sois toujours vigilant ou le roi mort vivant régnera de nouveau sur terre." **(23)** Prenez les cartouches, sortez de la pièce et tournez à droite. Ouvrez la première porte à droite que vous trouverez, sortez de la pièce et ouvrez la porte en face. Dans le coffre, vous trouverez des **balles**. Sortez, tournez à gauche et foncez vers la porte au bout du couloir.

Le message est clair ! Ça va être dur...

Vous voilà dans une salle circulaire. Montez la volée de marches sur votre droite pour atteindre un couloir. À droite, un escalier vous permet de descendre encore : ignorez-le pour le moment. Au fond du couloir, **deux hurleurs** vous tomberont dessus.

Neutralisez-les puis tournez à gauche. Abattez les **deux hurleurs** suivants et suivez le couloir jusqu'à ce qu'un mur à gauche explose. Éliminez le **squelette** qui en sort puis retournez sur vos pas et descendez l'escalier. Grimpez sur les blocs de pierre pour sortir des catacombes (enfin à l'air libre) ! Montez les marches et suivez le couloir jusqu'à un escalier. Détruisez les **6 hurleurs** qui apparaîtront pour atteindre la dernière pièce où se trouve la **complainte du père supérieur**. Utilisez le sort **Antévision** pour voir le **père supérieur Constantine**. Il se déplacera dans la pièce et ouvrira un coffre. À l'intérieur, vous récupérerez l'**incantation du temps** et une **clé en argent (24)**.

Le deuxième objet pour le voyage dans le temps !

Repartez maintenant dans le couloir où un squelette a explosé un mur. Tout au bout à droite, descendez les quelques marches. Vous arrivez dans une **salle remplie d'os. Des squelettes** se lèveront et attaqueront tout de suite. N'essayez pas de tous les détruire car, quoi que vous fassiez, ils reviendront tout le temps ! Dès votre entrée, tournez à gauche puis ouvrez la première porte à droite. À l'intérieur, prenez les **bâtons de dynamite** et la **trousse de soins** posée sur la caisse. Neutralisez le **squelette** qui apparaît de l'amas d'os puis sortez. Tournez à droite, suivez le couloir et ouvrez la porte fermée en face de vous (merci la **clé d'argent** !). Montez les marches, détruisez les **chauves-souris** qui vous attaquent et suivez le couloir. Pensez à garder vos arrières car **deux hurleurs** vous suivront dans le couloir. Poursuivez votre chemin, neutralisez les **chauves-souris** qui s'interposeront puis descendez un petit escalier afin d'atteindre une cave où des fûts sont entreposés **(25)**. Dans cette pièce, vous trouverez une **trousse de soins** et des **cartouches au phosphore**. Lorsque vous tenterez de les prendre, un **hurleur** sortira d'un fût. Neutralisez-le ainsi que les **deux hurleurs** qui arriveront, alertés par le bruit.

Un hurleur se cache dans le dernier fût à gauche.

LA SORTIE DES CATACOMBES

Engagez-vous dans le couloir souterrain et tournez tout de suite à gauche. Utilisez le sort **Antévision** pour avoir une nouvelle vision du **père supérieur** et obtenir un nouvel objectif : demander dans le passé la **clé d'or** au **père supérieur**. Montez par l'escalier, franchissez la porte enfoncée et poussez la roue puis retournez dans le couloir. Tournez à gauche puis ouvrez la porte au bout à droite. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous voyez un **trsanti** tué par des lances. Utilisez le sort **Antévision** pour apercevoir les dalles piégées. Suivez le couloir puis ouvrez la porte à droite. Vous allez pénétrer dans un **petit labyrinthe** rempli de **squelettes** ! Ne vous attardez pas à les détruire car ils se régénèrent ! Descendez la petite rampe, tournez à gauche puis encore à gauche pour récupérer une **trousse de soins**. Faites demi-tour, tournez à droite, repassez devant la petite rampe puis tournez à droite. Suivez le couloir pour récupérer une **trousse de soins** puis poursuivez votre chemin. Tournez à droite et, à la prochaine intersection, empruntez la **rampe** à droite cachée par une toile d'araignée afin de sortir du **labyrinthe**. Montez sur les blocs de pierre pour sortir des catacombes et atteindre une cave où un **second trou** dans le sol va vous ramener dans la dernière partie des catacombes. Pour le moment, montez les quelques marches à droite du second trou et prenez la **trousse de soins** à droite de l'escalier. Grimpez les marches de l'escalier et neutralisez les **3 hurleurs** qui se précipiteront sur vous. Au sommet, prenez la **trousse de soins** sur la droite. Dans la dernière salle éventrée, prenez les **cartouches au phosphore** à côté d'un **coffre-fort (26)** puis poussez une **pierre** du mur à gauche pour ouvrir ce dernier et prendre la **clé du monastère** et la **flasque de mercure** !

Le dernier objet pour le voyage dans le temps se trouve dans le coffre.

Allez dans la cave et pénétrez dans le **second trou** afin de poursuivre votre aventure. Engagez-vous dans le couloir et ouvrez la première porte à droite. Prenez les **cartouches** dans le **coffre** puis retournez dans le couloir. Poursuivez votre progression pour voir une nouvelle fois **Lizbeth**. **Deux hurleurs** fonceront sur vous dès la fin de la cinématique : abattez-les puis tentez de suivre **Lizbeth**. Suivez le couloir et ouvrez la porte au fond de celui-ci grâce à la clé du monastère. Vous arriverez dans des **couloirs étroits** et des **hurleurs** vous tendront des embuscades. Donc, restez sur vos gardes en récupérant les **deux trousses de soins** dans les petites salles au bout des couloirs. Tout au bout, laissez-vous tomber dans une grande salle et neutralisez les **quatre ou cinq hurleurs** qui vous tomberont dessus. Prenez la **trousse de soins** sous l'escalier ainsi que les **balles d'argent** et les **cocktails Molotov** dans la petite salle. Montez l'escalier et sortez grâce à la porte située à son sommet. Actionnez la **roue** accrochée au mur, passez la seconde porte puis tournez à droite. Au sommet de l'escalier vous retrouverez l'air libre en vous retrouvant dans les **ruines de l'église**. En vous promenant dans les ruines, vous trouverez une **trousse de soins** et des **cartouches**. Si vous utilisez le sort **Antévision**, vous apercevrez le **père supérieur** et les **moines** qui prient dans l'église. Partez ensuite vers le **lac** derrière des ruines et placez les **trois éléments** sur les **trois autels** afin de libérer le passage vers le passé (27). Pénétrez finalement dans le **lac** pour vous retrouver dans le passé à l'époque où le **monastère** était encore habité par les **moines**.

Le passage temporel !

LE MONASTÈRE DANS LE PASSÉ

Il faut que vous sachiez une chose : tous les **moines** sont devenus fous ! Dès qu'il vous apercevront ils ne penseront qu'à une chose : vous tuer... Donc, pas de quartier. Commencer par éliminer les **deux moines** gardant l'arrière de l'église. Prenez la **trousse de soins** et les **balles** dans le coin gauche du mur d'enceinte puis longez le mur vers la droite pour atteindre un angle. Continuez à longer le mur jusqu'à ce que vous voyez le **corps d'un moine criblé de carreaux d'arbalète**. Avant de prendre son journal, abattez le **moine** qui patrouille sur le mur d'enceinte. Lisez l'**histoire de la Faux** pour continuer à longer le mur. Lorsque vous arrivez près de la porte d'entrée, un **moine** donne l'alarme. Neutralisez-le ainsi que celui qui apparaît sur le muret. Prenez la **trousse de soins** et les **balles** derrière les caisses et longez (encore) le mur car la porte est fermée. À l'angle suivant, neutralisez le **moine** qui sera au-dessus de vous puis celui que vous apercevrez au long sur le mur d'enceinte. Une échelle vous permet de monter à l'emplacement du premier pour obtenir une **trousse de soins**. Descendez et continuez votre progression. Vous arriverez bientôt à l'**entrée de service du monastère (28)**. Celui-ci est gardé par **deux moines** postés autour du feu et un troisième sur le mur d'enceinte à gauche. Abattez tout le monde, entrez dans la cour et prenez la **trousse de soins** au fond à gauche.

L'entrée de service du monastère.

Retournez près du feu et allez à l'autre bout de la cour. En bas des **deux petits escaliers**, neutralisez le **moine** gardant une porte près d'un feu et prenez la **trousse de soins** et les **cartouches** juste derrière. Revenez sur vos pas, montez par les **deux petits escaliers** sur votre droite puis neutralisez le **moine** patrouillant sur le **petit pont** en face de vous. Passez sous les arches du pont, éliminez le **moine** au-dessus de la porte au fond de la cour à gauche, puis montez sur l'**esplanade** à droite. Prenez la **trousse de soins** au bout du gouffre puis continuez votre chemin pour arriver devant la double porte du monastère après avoir neutralisé un **moine**. Pénétrez-y et avancez sur le chemin de

ronde. Abattez le **moine** qui patrouille à cet endroit puis entrez par la première porte à droite. Après l'escalier, vous arrivez dans un couloir : éliminez le **moine** patrouillant puis entrez dans la première chambre. Récupérez le **travail du prêtre** posé sur le bureau puis sortez. Continuez dans le couloir, éliminez le **moine** qui surgit au bout du couloir puis tournez à gauche à l'intersection puis tout de suite à gauche afin de pénétrer dans une chambre. Neutralisez le **moine** en prière, prenez la **trousse de soins**, sortez et abattez le **moine** qui sera dans les parages. Descendez par l'escalier à gauche et traversez une salle sombre afin d'arriver devant le **8e amplificateur** (29). Saisissez-vous-en puis débarrassez-vous des **deux moines** qui vous tomberont dessus puis retournez au sommet de l'escalier.

Presque un objet de culte...

Tournez à gauche pour atteindre une autre aile du monastère. Neutralisez le **garde** dans le couloir puis entrez dans la chambre en face de la cheminée. Récupérez les **deux trousses de soins**, sortez puis allez au bout du couloir. Descendez l'escalier puis tournez à droite pour atteindre une salle avec une **fontaine**. Descendez les **deux moines** présents qui travaillent à la conception de croix. Sortez de cette salle et descendez l'escalier situé sur la droite. Pénétrez ensuite dans une **crypte sombre** avec un cours d'eau et montez l'escalier sur la gauche. Entrez dans la salle de droite et actionnez le **levier** sur le mur à gauche puis retournez à l'escalier. Montez l'escalier sur la droite afin d'entrer dans une pièce avec une étagère où se trouve un **chandelier** et un **livre** (30). Sautez sur le rebord à droite puis sur les pupitres de lecture pour atteindre le **livre**. Poussez-le, retournez dans la crypte sombre et sautez à l'endroit où courait l'eau afin d'atteindre une **pièce secrète**. Prenez la **trousse de soins**, les **balles d'argent**, les **cartouches au phosphore** et la **source de magie** puis remontez dans la salle du **levier**.

Ce livre coupe l'eau du monastère.

Une fois dans la salle, ouvrez la porte au fond à gauche, traversez la **passerelle** puis ouvrez la porte de la **bibliothèque**. Débarrassez-vous des **deux moines** qui la gardent puis montez l'escalier sur la gauche. Ramassez les **cartouches**, les **cocktails Molotov**, la **trousse de soins** et les **balles**, puis tournez à gauche dès que vous le pouvez. Tournez tout de suite à droite afin d'obtenir un **tatouage ésotérique** puis faites demi-tour. Montez la volée de marches en face de vous et ouvrez la porte. Traversez la **passerelle** et pénétrez dans la **tour**. Descendez à la cave si vous avez besoin de **cocktails Molotov**, de **cartouches** et de **balles**, puis allez dans les étages. Au sommet de la tour, vous rencontrerez le **père supérieur** de forte méchante humeur. Abattez-le afin d'obtenir sa **clé**. Une bonne technique consiste à lui tirer dessus alors que vous êtes encore accroché à l'échelle. Retournez dans la **bibliothèque** mais, cette fois, descendez l'escalier en son centre. Dans la petite pièce suivante, prenez les **balles**, les **cartouches** et la **trousse de soins** avant de sortir par la porte. Vous voilà dans la cour. Neutralisez le **moine** en faction puis faites le tour de la cour afin de récupérer une **multitude de munitions**. À gauche de l'église, vous apercevrez une ouverture donnant sur une **autre cour**. Neutralisez les **trois moines** la gardant et prenez les **deux trousses de soins**. Sortez de cette cour et tournez à droite afin d'ouvrir la porte en face de vous. Prenez les **deux trousses de soins** et les **munitions** au fond de la pièce puis ouvrez la porte grâce à la **clé du père supérieur (31)**. Montez par l'escalier, passez dans la seconde pièce et neutralisez une seconde fois le **père supérieur**. Dès que vous prendrez la **clé en or** sur le lit, une explosion plongera la maisonnée dans l'obscurité.

Vous devrez passer sur son corps pour obtenir la clé en or.

Prenez la **trousse de soins** derrière le pupitre de lecture puis retournez dans la pièce en haut de l'escalier. Passez dans l'**encadrement de la fenêtre** pour accéder au toit de l'église. Ne vous préoccupez pas des **deux moines** qui vous tireront des carreaux d'arbalète depuis la tour. Passez au-dessus de l'entrée de l'église et poursuivez jusqu'à arriver à l'angle du bâtiment. Prenez la **trousse de soins** posée au sol puis passez de toit en toit pour arriver à proximité du **9e amplificateur (32)**. Pour y accéder, vous devez monter sur la **cheminée** puis faire un saut en vous accroupissant. Poursuivez votre progression sur les toits pour finalement atteindre le **clocher** de l'église. Pénétrez-y par le **vitrail** manquant, puis laissez-vous tomber dans le trou.

Vous ne pouvez pas le manquer, c'est le seul chemin pour atteindre l'église !

LA FAUX DU CELTE

Avancez, neutralisez le **moine** qui arrive en courant, descendez la volée de marches et prenez la **trousse de soins** et les **cartouches** à gauche. Descendez l'escalier en colimaçon, éliminez le **moine** gardant l'entrée de l'église à droite puis prenez la **trousse de soins** sous l'escalier en colimaçon. Pénétrez dans l'église et passez à gauche afin de monter l'escalier qui sera en face de vous. Neutralisez le **moine** en haut des marches et prenez la **trousse de soins** avant de retourner au rez-de-chaussée. En bas de l'escalier, prenez à gauche et neutralisez une troisième fois le **père supérieur** ainsi que les **deux moines** qui l'entourent **(33)**. Prenez les **cartouches** à droite avant l'autel et les **cocktails Molotov** à gauche de l'autel avant d'examiner la **faux du Celte**. Vous ne pourrez pas la prendre tout de suite. Dirigez-vous à droite de l'autel et montez les marches que vous découvrirez dans un renfoncement. Prenez les **balles** posées au sol, poussez le **levier** puis descendez près de l'autel. Vous pouvez maintenant vous saisir de la **faux du Celte** !

La faux sera bientôt en votre possession...

LE NIVEAU INFÉRIEUR

Après la cinématique détaillant la **destruction du monastère**, vous apparaissez de nouveau au pied des **ruines de l'église**. Descendez dans les **catacombes** puis dans la grande salle où vous aviez obtenu comme objectif de ramener la **clé en or**. Ouvrez la double porte sous les escaliers, à l'intersection prenez à droite et descendez l'escalier étroit afin d'arriver dans une grande salle souterraine. Neutralisez les **6 hurleurs** qui vous attaqueront puis retournez près de l'endroit où vous êtes entré. Vous verrez un second escalier étroit. Engagez-vous à l'intérieur et actionnez une des **chandelles** que vous verrez à gauche **(34)**. Tournez-vous rapidement et pénétrez dans la pièce qui s'ouvrira derrière vous. Prenez les **balles**, les **cartouches** et le **10e amplificateur**. Pour sortir, il vous suffira de toucher la pierre bloquant la sortie pour qu'elle bouge. Retournez dans la grande salle souterraine, prenez la **trousse de soins** sous un pilier écroulé à gauche, puis montez sur un pilier à droite. Au bout de celui-ci, vous aurez l'occasion de lire la **note d'un trsanti égaré** vous donnant des informations sur les lieux que vous allez traverser. Sortez maintenant de cette salle par la droite ou la gauche, cela n'a pas d'importance, puis suivez le couloir.

Une des chandelles ouvre un passage secret...

En face de vous, vous verrez un **éboulement**. Glissez-vous sur la droite (à côté de l'endroit où sortent les rats), puis foncez jusqu'à **l'escalier** pour ne pas être écrasé par un **nouvel éboulement** ! Vous arriverez dans la **seconde partie des égouts**. Vous souvenez-vous de l'endroit où **Lizbeth** vous

regardait passer derrière une grille ? Suivez le couloir et neutralisez les **4 hurleurs** qui vous attaqueront puis foncez jusqu'à une salle avec une pièce d'eau. Abattez le **hurleur** qui pointera le bout de son nez puis pénétrez dans l'eau afin de récupérer une **trousse de soins**. Sortez puis montez à l'étage grâce à l'escalier situé à proximité de l'eau en neutralisant les **chauves-souris** qui vous attaqueront. En haut de l'escalier, prenez à gauche et atomisez les **hurleurs** que vous trouverez sur votre chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une porte sur la droite.

Entrez dans la **salle du puits**, tuez les **deux hurleurs** puis scrutez la salle : des symboles sont accrochés aux murs. À chaque symbole correspond un effet **(35)**. Si vous tirez dans les mauvais symboles, l'eau commencera à monter et vous mourrez rapidement. Montez sur la **stèle** et positionnez-vous devant le **symbole vert**. Regardez le mur et tirez sur le symbole parfaitement identique accroché au mur : la stèle montera d'un cran. Positionnez-vous devant le **symbole orange** et tirez sur la correspondance qui se trouve à gauche sur le mur pour faire grimper une nouvelle fois la stèle. Pour le **symbole gris** (et non pas bleu), vous trouverez sa correspondance tout en haut à gauche. Ensuite, ça se complique. Devant le **symbole gris**, tirez sur le symbole tout en bas. Au **symbole orange**, tirez sur le 3e symbole en partant de la droite et, pour le **symbole vert**, placez-vous au centre de la stèle et tirez sur le symbole en haut à gauche. La stèle montera jusqu'à ce que vous puissiez obtenir le **11e amplificateur** ainsi qu'une **source de magie**. Sautez sur la **stèle** car elle commencera à descendre puis atomisez les **hurleurs** qui vous attendront en bas. Repartez dans le couloir, tournez à droite puis descendez grâce à l'escalier. Engagez-vous dans le couloir de gauche, détruisez le **hurleur** qui garde une **trousse de soins** sur la gauche, près d'une grille, puis suivez le couloir. Au bout, vous trouverez un escalier : montez à l'étage supérieur puis utilisez le **levier** à gauche pour ouvrir la porte au fond.

La salle du puits

De retour dans la **salle de l'éboulement**, partez en face pour tomber face à **Lizbteh**. Après la cinématique, engagez-vous dans le **tunnel** qui s'enfonce encore plus profondément sous terre. Tout au bout, laissez-vous tomber dans le **puits** pour atterrir dans l'eau. Remontez à la surface puis utilisez l'échelle pour sortir de la **citerne**. Tournez à gauche et engagez-vous dans l'escalier qui descend pour obtenir le **12e amplificateur** puis remontez l'escalier. Traversez la salle et engagez-vous dans l'escalier qui monte pour prendre le **bâton de dynamite** puis descendez. Ouvrez la grande porte grâce au levier et engagez-vous sur le **pont**. Retournez-vous et détruisez les **deux squelettes** qui tenteront de vous suivre. Ouvrez la seconde porte grâce à un nouveau **levier**. Une fois face à la **seconde citerne**, neutralisez les **4 squelettes** qui se lèveront puis montez dans la petite salle de contrôle pour actionner un nouveau **levier**. Retournez sur le **pont** pour voir se remplir la **3e citerne** située en dessous **(36)**. Vous pouvez maintenant vous laisser tomber dedans afin de poursuivre votre aventure...

Les vases communiquants, vous connaissez ?

LES TUNNELS

Sortez de l'eau grâce à l'une des **deux échelles** puis ouvrez la double porte. Suivez le couloir pour atteindre une pièce avec un **escalier en colimaçon** en son centre. Prenez le **cocktail Molotov** puis descendez l'escalier. Les **deux hurleurs** qui arriveront derrière vous seront bloqués par une grille qui se sera abaissée. En sortant de l'escalier, tournez à gauche et engagez-vous dans le couloir en direction de **Lizbeth**, mais retournez-vous rapidement car **deux hurleurs** tenteront de vous rattraper. Débarrassez-vous des deux gêneurs puis partez vers **Lizbeth**. Une fois dans la salle centrale, prenez la **trousse de soins** et le **cocktail Molotov** à coté du cadavre du trsanti puis neutralisez les **deux hurleurs** qui vont vous sauter dessus. Passez la grille à droite pour atteindre une pièce avec un promontoire en son centre. Débarrassez-vous des **quatre ou cinq hurleurs** qui apparaîtront puis montez sur le promontoire. Une fois installé, sautez dessus pour faire apparaître un escalier en colimaçon. Descendez l'escalier, prenez la **trousse de soins** à droite puis engagez-vous dans le couloir. Tout au bout de celui-ci, vous arriverez dans une pièce dont **toutes les grilles sont fermées**. Toute la difficulté consistera à vous glisser sous l'une d'elles lorsque les **hurleurs** apparaîtront. Prenez la trousse de soins à gauche puis attendez qu'une des grilles s'ouvre. Foncez sans vous préoccuper des hurleurs qui resteront coincés dans la pièce centrale **(37)**. Vous pouvez récupérer, dans les couloirs autour de cette pièce, des **balles en argent** et des **cartouches au phosphore**. Au bout des couloirs, passez la porte en bois sculpté pour aboutir dans un autre couloir où vous attend **Lizbeth**.

Pas une blessure et vos ennemis en cage... Cool, non ?

Après une nouvelle cinématique très courte avec **Lizbeth**, avancez dans le couloir. Lorsque le sol se dérobera sous vos pas, partez à droite ou à gauche mais surtout ne restez pas sur la **verrière** au centre de la pièce ! Neutralisez les **hurleurs** et les **squelettes** puis ramassez les **cartouches** posées au sol. Si vous désirez obtenir des **balles en argent** et une **trousse de soins**, placez-vous sur la verrière pour vous laisser tomber sur un amas d'os. Éliminez les **squelettes** qui apparaîtront ainsi que les **hurleurs** et parcourez les couloirs sous la salle. Remontez ensuite et engagez-vous dans le couloir pour atteindre une **grande porte entrouverte**...

LA MORT DE LIZBETH

Entrez dans la grande salle à manger et approchez-vous de la personne qui chante. La cinématique suivante vous permettra de rencontrer **Evaline Covenant**, la mère de **Lizbeth**, enfin ce qu'il en reste... **Lizbeth** fera son apparition et le combat commencera. Au début, ne vous préoccupez pas de **Lizbeth**, faites le tour des couloirs et neutralisez les squelettes pour être tranquille. Lorsqu'il ne restera plus que **Lizbeth**, tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'elle semble vaciller **(38)**. Armez-vous de la **faux du Celte** et tranchez-lui la tête ! Vous pourrez explorer les quelques salles pour trouver une **trousse de soins** et le **13e amplificateur** dans un coffre ainsi qu'une **note du frère Laursen**. Allez ensuite dans la salle centrale et prenez le parchemin sur la stèle pour obtenir le sort **Hâte**. **Evaline Covenant** ouvrira la porte de sortie et mourra définitivement... La cinématique suivante concernera la fin de **Lizbeth (39)**.

Lizbeth semble très affaiblie...

Lorsque vous êtes sur la **falaise**, tournez à gauche et engagez-vous sur la **corniche**. Vous aurez **deux sauts** à effectuer pour passer au-dessus des précipices. Pensez à utiliser le sort **Hâte** pour y parvenir puis grimpez grâce aux **lierres** accrochés au mur. Sautez sur la **seconde corniche**, sautez encore au-dessus du précipice puis utilisez le **lierre** pour atteindre l'**entrée d'une grotte**. Dedans, vous devrez vous défaire d'un **hurleur** et d'une **nuée de chauves-souris**. Au bout du couloir vous apercevrez votre **barque** et vous pourrez enfin retourner au **manoir**.

...mais reste très virulente !

AMBROSE COVENANT

LE RETOUR AU MANOIR

Dès votre arrivée, tournez-vous et foncez sous la tonnelle pour prendre la **trousse de soins**. Sélectionnez le **fusil de chasse** puis dirigez-vous vers la porte de la cuisine. Un **domestique** vous parlera puis se sauvera. Suivez-le mais méfiez-vous des **3 trsantis** qui vous attendent à l'angle du mur. Le **domestique** se fera tuer. Récupérez la **clé de la cuisine** sur son corps puis la **note d'Ambrose** posée au sol. Passez le **petit portail** au fond de la cour et descendez par les escaliers pour atteindre les alentours de la **serre**. Tournez à gauche et pénétrez dans le **petit jardin à la française**. Au centre de celui-ci se trouve un petit **bassin** : plongez-y pour prendre le **14e amplificateur**. Sortez du jardin, tournez à gauche et discutez avec la **servante** qui apparaît à l'entrée de la **serre**. Entrez dans ce qui était le lieu privilégié de **Bethany** et faites le ménage ! En effet, une **demi-douzaine de plantes tentaculaires** ont investi la place. En les détruisant, vous obtiendrez un **bijou de Mana** et le **journal de Bethany** concernant la **mâchoire d'Aaron**.

Sortez de la serre et allez dans le **jardin en face de la cuisine** pour prendre **deux trousses de soins** et des **munitions**, puis entrez dans le **manoir** par la porte de la cuisine. Passez dans la **cave à vin**, neutralisez les **deux hurleurs** et prenez la **trousse de soins**. Traversez la cuisine en faisant attention aux **couteaux volants** puis ouvrez la porte en face de vous. Dans le couloir, tournez à droite et ouvrez la porte à gauche pour accéder à une **salle à manger**. Sur la table, vous pourrez prendre le **15e amplificateur** mais faites encore une fois attention aux **couteaux volants** pour sortir indemne de cette pièce. Sortez, suivez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez une porte en face de vous. En vous approchant, un **domestique** viendra vous parler. Passez la porte pour passer dans une **autre partie des jardins**. Suivez le chemin en vous débarrassant des **5 trsantis** afin d'arriver en face d'un **petit banc** où vous pourrez vous saisir d'une **trousse de soins**, de **bâtons de dynamite** et, surtout, du **16e amplificateur (40)**.

Les promenades nocturnes sont parfois intéressantes.

Retournez au manoir puis dans la cuisine et pénétrez dans la petite pièce où se situe le **monte-charge**. Ouvrez la porte juste à côté et montez l'escalier pour accéder au **1er étage**. Tournez à droite puis, à l'intersection, tournez encore à droite. Ouvrez la porte, pénétrez dans le long couloir et foncez vers la porte du fond. Traversez le couloir suivant et commencez à discuter avec le **majordome**. Il vous parlera du fait qu'**Ambrose** a tué son père. Descendez ensuite l'escalier pour récupérer une **trousse de soins**. Remontez et passez la petite porte ouverte. La discussion avec le **majordome** se poursuivra toujours au sujet de l'enfant prodigue puis vous pourrez pénétrer dans la **chambre d'Ambrose (41)** en ouvrant la double porte sur votre gauche. Faites le tour de la chambre pour récupérer des **cartouches au phosphore**, les **informations du pirate**, une **trousse de soin** et surtout le **journal d'Ambrose**. Dès que vous vous en saisirez, des **trsantis** vous attaqueront : neutralisez-les puis sortez de la chambre. En face de la chambre d'**Ambrose** se trouve un **bar** à l'intérieur duquel vous trouverez des **cocktails Molotov**. Retournez ensuite près du majordome et ouvrez la porte derrière lui. Suivez le couloir pour arriver dans le **grand escalier de pierre**.

Ici commence vraiment la quête d'Ambrose.

LA TRAVERSÉE DU MANOIR

Descendez l'escalier, neutralisez le **traqueur** qui pénètre par la fenêtre puis ouvrez la seconde porte. Dans le **couloir aux courants d'air**, tournez à gauche puis attendez que les **deux trsantis** de la **salle basse** sortent pour les éliminer. Traversez la **salle basse** puis la pièce suivante pour arriver dans un **couloir**. Neutralisez les **deux trsantis** gardant le passage puis allez au bout du couloir pour entrer dans la **chapelle**. Montez tout de suite dans la **pièce du prêtre**, abattez le **trsanti** et récupérez la **trousse de soins**, les **pièges d'ether** et les **balles**. Pour accéder à l'autel, vous devez vous défaire de trois autres trsantis. En tirant de nouveau sur la **croix** vous obtiendrez le **17e amplificateur**. Sortez de la chapelle, retournez dans le couloir et sortez de celui-ci grâce à la double porte de gauche. De retour dans les **galeries** vous devrez d'abord éliminer les **3 trsantis** puis pénétrer dans la **salle de billard (42)** par la double porte. Utilisez le sort **Antévision** pour entendre ce qui s'est passé entre **Ambrose** et **Joseph** puis passez dans la seconde pièce. Passez dans la **seconde galerie** grâce à la double porte, tournez à gauche et neutralisez les

deux trsantis cachés dans le renfoncement à gauche. Suivez le couloir pour ouvrir deux doubles portes et revenir dans la **salle des tableaux**. Traversez la salle et abattez les **deux trsantis** qui sortiront de la double porte à gauche puis pénétrez dans le **hall**. Tournez à gauche et franchissez les deux portes afin de sortir dans la **cour du manoir**.

Voici le lieu du parricide...

LE SORT BOUCLIER

Ouvrez la **porte au fond à gauche de la cour** puis approchez-vous de la petite porte pour que le **gardien** discute avec vous. Ensuite il ouvrira la porte. Traversez la petite cour, ouvrez le **portail** au fond de celle-ci, puis commencez à descendre les marches. Éliminez les **deux hurleurs**, au pied des marches, qui dépècent un âne puis traversez l'**esplanade**. Neutralisez le **hurleur** qui court vers vous puis descendez les quelques marches menant à la **seconde esplanade**. Abattez le hurleur qui se nourrit d'un mouton et engagez-vous sur la corniche en direction de la barque (43).

C'est le seul moyen d'accéder aux menhirs.

Une fois sur l'île, prenez les **deux trousses de soins** posées sur le sable puis dirigez-vous vers les **menhirs**. Au centre de ceux-ci vous obtiendrez le sort **Bouclier** en prenant le parchemin. Un **magicien volant** vous attaquera aussitôt. Utilisez votre nouveau sort pour vous protéger et tirez-lui dessus pour le neutraliser. Retournez ensuite à la barque pour repartir sur le continent. Abattez les **trsantis** que vous trouverez sur le chemin du retour, une bonne demi-douzaine, pour retourner dans la **cour du manoir**.

LE PHARE

Approchez-vous du **portail principal** et discutez avec le **gardien**. Il ouvrira la grille et vous pourrez partir en direction du **phare**. Allez directement dans le **phare** et montez à son sommet pour discuter avec **Sedgewick**. Il vous donnera des **informations** et la **clé du coffre marin**. Descendez tout en bas du phare et entrez dans la maison du gardien de phare. Fouillez toutes les pièces afin de récupérer **deux trousses de soins** ainsi que des **balles en argent** et la **clé du portail du phare** dans la vieille malle. Sortez de la maison, contournez-la, passez devant la tombe de Connor puis suivez le chemin partant vers les falaises. Tout au bout vous trouverez le portail : ouvrez-le pour atteindre les ruines (44).

Ces ruines sont le repaire des trsantis.

Contournez les **ruines** et allez à l'intérieur grâce à une ouverture dans le mur. Neutralisez les **trois gardes** près du feu et prenez les **cocktails Molotov** sur le rebord un peu plus loin. Montez ensuite sur la sorte de bunker au centre et laissez-vous tomber dans le trou pour pénétrer dans le **repaire des pirates**.

LE REPAIRE DES PIRATES

Descendez grâce aux **filets** accrochés au murs puis, avant d'atteindre le sol, abattez les **deux trsantis** gardant la pièce. Prenez tout le **matériel** posé sur les caisses puis engagez-vous dans le **couloir**. Au bout, tournez à gauche pour atteindre un immense lac souterrain. Sautez de planche en planche pour atteindre un **ponton**. Éliminez le **trsanti** qui accourt puis continuez votre progression. Si vous désirez **deux trousses de soins** vous pourrez les récupérer au pied d'une des torches aquatiques sous l'eau. Au bout du ponton, vous apercevrez un **tunnel** partant sur la droite. Engagez-vous à l'intérieur et neutralisez le **garde** à proximité. Dans la salle suivante vous apercevrez une **trousse de soins** posée au sol. Foncez dans la salle mais montez tout de suite grâce au **filet** car **deux trsantis** lanceront des **bâtons de dynamite** du haut de la salle ! Montez tout en haut, abattez vos ennemis ainsi que celui en retrait dans la salle suivante. Montez

l'**escalier en colimaçon** mais méfiez-vous de la **trsantie** gardant l'accès car elle aussi est munie de **dynamite**. À intersection prenez les cartouches et la trousse de soins posées au sol, puis engagez-vous dans le passage de droite. Prenez le **bijou de Mana** sur la stèle de pierre puis retournez à l'intersection pour vous engager dans le **couloir**. Lorsqu'il obliquera sur la droite, vous devrez en découdre avec **3 trsantis** avant d'atteindre une salle soutenue par des piliers naturels. Prenez les **deux trousses de soins** dans les angles puis cherchez un mur où une **rose des vents** a été gravée (45). Poussez ce mur pour entrer dans une **armurerie secrète** gardée par deux trsantis. Récupérez tout le matériel mais surtout le **18e amplificateur** caché dans le coffre. Sortez de l'armurerie puis engagez-vous dans le tunnel de droite.

L'armurerie se trouve juste derrière...

Au bout du couloir, vous arriverez dans une **grande salle souterraine**. Éliminez les **deux premiers trsantis** en gardant l'accès puis le troisième qui accourra. Prenez les **munitions** sur la droite puis foncez sur la gauche sans vous arrêtez car des **trsantis** en hauteur vont tenter de vous stopper à la **dynamite** ! Arrêtez-vous à l'entrée d'un couloir et utilisez le sort **Bouclier** car vous allez prendre un **boulet de canon** en pleine poire ! Neutralisez le **trsanti** gardant cette prison, récupérez toutes les **munitions**, les **trousses de soins** dans la cellule et le **19e amplificateur** dans la malle. Sortez de la prison et continuez l'exploration de la **grande salle souterraine**. Vous trouverez, tout au bout, un couloir menant à un **monte-charge**. Actionnez le **levier**, montez sur le **monte-charge** et tenez-vous prêt à en découdre avec **trois trsantis**. Plongez ensuite dans le **lac souterrain** (46) et suivez les torches aquatiques placées dans le **couloir sous-marin** jusqu'à ce que vous voyez une **ouverture** vers le haut. Prenez le **matériel** puis replongez afin de suivre jusqu'au bout le couloir sous-marin. Sortez de l'eau grâce à **l'échelle** puis engagez-vous dans le **tunnel**.

Ça vous dit un peu de spéléo ?

Suivez le pont, montez la volée de marches puis engagez-vous dans un couloir pour atteindre un **poste de gué**. Abattez le **trsanti** qui vient à votre rencontre puis entrez dans le bâtiment. Neutralisez les **deux gardes** à l'étage inférieur et prenez tout le **matériel** avant d'aller prendre un bain, si vous désirez récupérer des **cartouches** (près de la torche aquatique). Dans le poste de gué, ouvrez **deux portes successives** pour arriver dans un long couloir. À peu près à la moitié de celui-ci, vous remarquerez des **meurtrières** de chaque côté. Traversez le couloir en utilisant le sort **Hâte** pour ne pas griller sous les **cocktails Molotov** que les **trsantis** ne manqueront pas de vous jeter. Tournez à gauche dès la sortie du couloir, neutralisez le **trsanti** puis retournez-vous pour abattre les **deux autres trsantis** qui apparaîtront. Dans ce qui vous paraîtra une impasse, vous trouverez une **échelle** permettant de monter sur une **corniche**. Prenez la **trousse de soins** puis détruisez la **caisse de TNT** posée le long de la paroi. l'explosion fera apparaître un couloir : pénétrez-y, neutralisez la **trsantie** au sommet de l'escalier puis étudiez le **journal de la sorcière trsantie**. Prenez tout le **matériel** derrière le **mouton** puis retournez à l'endroit où les **trsantis** vous ont tendu une embuscade. Passez de l'autre côté du couloir pour apercevoir des **caisses de TNT (47)**. Détruisez-les pour percer le **mur de la prison** et pénétrez à l'intérieur. Prenez le **20e amplificateur** dans la malle ainsi que la **trousse de soins** au fond de la cellule.

Le TNT est quelque peu... perforant.

Sortez de la prison et poursuivez votre progression pour atteindre une sorte de **petite cour**. De l'autre côté, **trois trsantis** tenteront de vous tirer comme un lapin depuis les fenêtres en face de vous. Éliminez-les, récupérez la **trousse de soins** derrière le **petit lac** puis montez l'escalier. Dans la cour suivante, vous devez neutraliser les **deux trsantis** dans la pièce à gauche, prendre la **trousse de soins** puis utiliser le **levier** pour ouvrir une grille. Retournez dans la cour rapidement pour voir, pratiquement en face de vous, la grille s'ouvrir sur une **réserve de matériel**. Sortez, tournez à droite pour vous engager dans des couloirs étroits. Tournez à droite, neutralisez le **trsanti** qui apparaît puis, à l'intersection, engagez-vous dans le couloir de gauche. Au bout de celui-ci vous apercevrez un **levier**, une **grille** et des **flèches** sortant du mur, de façon régulière. Lorsque vous aurez repéré le rythme des flèches, ouvrez la grille grâce au levier et foncez dans la petite pièce ! Prenez le **bijou de Mana** et utilisez le **second levier** pour repartir dans le couloir. À l'intersection, prenez à gauche, suivez le couloir en face de vous et neutralisez le **trsanti** qui garde la porte menant à la dernière partie de ce repaire. Suivez le couloir pour arriver dans une **salle remplie de caisses de TNT**. Repérez celle devant la grille et faites-la sauter. Courez le plus rapidement possible en direction de la grille maintenant éventrée car l'explosion des autres caisses va détruire l'ensemble de la salle ! **Ambrose** fera son apparition et se débrouillera pour vous repousser dans la **salle du trésor**.

L'haleine de cette sculpture est infecte !

Dans cette salle contenant la **proue d'un navire (48)**, vous trouverez une multitude de **matériel** dans les coffres et surtout le parchemin du sort **Crânes hurlants**. Lorsque vous vous emparerez du sort, la **proue du navire** diffusera un **gaz toxique** dans la salle. Faites sauter le mur situé derrière le parchemin grâce au sort **Crânes hurlants** pour finalement sortir des ruines.

LA MORT D'AMBROSE

Vous êtes automatiquement ramené dans la **cour du manoir** et la seule porte que vous pouvez pousser est celle du manoir. Entrez dans la demeure des Covenant, ouvrez la double porte à gauche dans le grand hall et discutez avec la **servante** qui vous indiquera que **Jeremiah** désire vous parler. Ouvrez la double porte au fond du couloir, pénétrez dans le hall contenant l'escalier en colimaçon et défaites-vous des **deux traqueurs** qui passeront par la verrière, puis entrez dans le couloir à droite dont les portes sont ouvertes. Après la cinématique où **Ambrose** décapite **Jeremiah**, vous vous retrouverez face à **Ambrose** qui aura obtenu votre **pierre**. Ambrose sera devenu un ogre et votre seule chance de le battre est de récupérer votre pierre ! Tournez autour de lui en évitant ses coups de hache et attendez qu'un **chien de Gelziabar** attaque **Ambrose**. À ce moment précis, tirez sur la **pierre** au bout de sa hache **(49)**, récupérez-la et tranchez la **tête d'Ambrose** grâce à la **faux du Celte**. Le **chien de Gelziabar** vous sautera dessus puis vous verrez un homme être enterré vivant au centre des menhirs en l'an de grâce 871 avant J.-C.

Toute la force d'Ambrose est contenue dans la pierre !

OTTO KEISINGER

LE SORT ÉCLAIR

Vous vous éveillez dans votre chambre. En consultant votre journal, vous obtiendrez un nouvel objectif : retrouver **Keisinger** à **Oneiros**. En sortant de votre chambre, **Aaron** en lévitation semble vous narguer ! Le **majordome** vous indiquera que vous devez aller dans la **chambre de Jeremiah** afin de trouver quelques informations. Suivez le couloir et tourner à droite une fois devant la **chambre de Lizbeth**. Au fond du couloir, vous apercevrez **Aaron** et il lancera sur vous **deux poissons électriques**. Ouvrez la porte pour pénétrer dans le **grand hall**. Ouvrez la porte en face de vous puis allez au bout du couloir. Ouvrez la double porte pour entrer dans la **chambre de Jeremiah**. Prenez la **clé du bureau** sur la cheminée et le **journal de Jeremiah** près du lit. Utilisez le sort **Antévision** pour entendre une conversation entre **Aaron** et **Jeremiah** puis sortez de la chambre en prenant les **balles** et les **balles**

d'argent dans le petit débarras et la trousse de soins dans la salle de bains. Retournez dans le **grand hall** puis en face de la **chambre de Lizbeth** où vous devez détruire un **poisson électrique** et ouvrez la porte au bout du couloir pour entrer dans le couloir menant au **bureau**. Prenez la **trousse de soins** dans la salle de bains, les **pièges d'ether** à droite de la cheminée puis la **clé de la tour de gué de la Veuve** et le **sort de Joseph** sur la cheminée. Lorsque vous tenterez de sortir du bureau, **Aaron** apparaîtra, changera d'apparence et vous attaquera **(50)**. Pour le moment vous n'avez aucune chance de le vaincre, donc il va falloir esquiver le combat. Dès qu'il fonce sur vous, placez un **piège d'ether** sur sa trajectoire afin de l'emprisonner pendant quelque temps.

Aaron commence à perdre patience !

Sortez du bureau, suivez le couloir puis, à l'intersection en face de la **chambre de Lizbeth,** prenez à droite puis tout de suite à gauche pour pénétrer dans une salle scindée en deux par un petit escalier. Traversez la salle et engagez-vous dans les couloirs menant à la **chambre d'Aaron**. Continuez tout droit pour arriver dans une salle avec une cheminée : **Aaron** vous y attend et vous devez utiliser un **second piège d'ether** pour vous en débarrasser. Les couloirs recèlent de **poissons électriques**. Neutralisez-les afin d'accéder à la salle où vous étiez bloqué par un **mur magique** lors de votre première visite. Traversez la salle suivante, tournez à gauche et engagez-vous dans un long couloir. Vous pourrez fouiller deux chambres afin d'obtenir une **trousse de soins** et des **cocktails Molotov**. Poursuivez votre périple pour atteindre une grande salle décorée de piliers avec un escalier au fond. Descendez, ouvrez la **double porte** située derrière l'escalier pour entrer dans la **tour de gué de la Veuve**. Ouvrez la porte à gauche, détruisez les **deux plantes tentaculaires** puis ouvrez la porte du placard pour obtenir une **trousse de soins** et des **cartouches**. Retournez dans la première pièce de la tour de gué et ouvrez la porte près de la lampe. Suivez le seul chemin possible pour atteindre ce qui semble être une bibliothèque vide. Éliminez le **poisson volant** gardant les lieux puis passez la porte suivante. Vous arriverez dans une salle très aérée. Prenez la **trousse de soins** sur la table, débarrassez-vous du **traqueur** qui surgira en détruisant une porte puis sortez en vous laissant propulser par le **tourbillon** jusqu'au **toit**. Un éclair frappera la base d'une **stèle** dès votre arrivée. Traversez la terrasse et pénétrez dans la petite pièce. Prenez le **paratonnerre** à droite et allez le placer sur la **stèle** afin d'obtenir le sort **Éclair (51)**.

Enfin un nouveau sort offensif !

LA TOUR DE GUÉ DE LA VEUVE

Neutralisez les **deux hurleurs** qui apparaîtront puis retournez au sec en pénétrant dans la petite pièce. Prenez les **cartouches** posées au sol puis descendez l'escalier pour arriver devant une porte qui doit impérativement être enfoncée. Utilisez le sort **Éclair** pour ouvrir la porte puis passez la salle suivante pour accéder à un **escalier en colimaçon**. Ouvrez la porte sur votre gauche afin d'observer le **21e amplificateur**. Pour l'obtenir, vous devrez sauter de caisse en caisse en utilisant le sort **Hâte**. Une fois attrapé, allez dans la salle précédente, prenez les **balles** et descendez l'**escalier**. Ouvrez la porte, tournez à gauche et descendez l'escalier pour obtenir **deux trousses de soins**. Remontez l'escalier, traversez la salle et ouvrez la double porte pour revenir dans la salle où vous avez décapité **Ambrose**. Engagez-vous sur le balcon, neutralisez les **deux poissons électriques**, prenez les **cartouches** posées au sol puis ouvrez la double porte. Vous voilà de nouveau dehors. Utilisez le sort **Éclair** sur le **petit paratonnerre** afin de faire monter l'**échelle métallique (52)** et utilisez-la après avoir neutralisé un traqueur. Suivez le seul chemin possible sur les toits pour atteindre le pied de la **tour de gué**, puis montez sur un des rebords pour arriver à côté du **vitrail** au-dessus de la porte. Cassez le **vitrail** puis allez à l'intérieur.

La tour de gué de la Veuve !

La gravité de cette tour est assez surprenante, donc méfiez-vous du temps de réaction lorsque vous entamerez un saut. L'endroit est infesté d'**habitants** : utilisez votre sort de **Crânes hurlants** pour les détruire à distance afin d'éviter leurs attaques magiques troublant votre vision. Descendez tout en bas pour récupérer le **22e amplificateur**. N'essayez pas d'ouvrir la double porte, elle ne s'ouvrira pas. Vous devez remonter tout en haut de la tour (les sauts sont assez délicats, sauvegardez souvent sinon gare à la crise de nerfs !) pour atteindre un **tourbillon (53)** qui vous mènera de nouveau à **Oneiros**.

Le nouveau passage vers Oneiros.

L'AMPHITHÉÂTRE D'ONEIROS

Dans l'amphithéâtre **d'Oneiros**, sortez de la pièce et sautez tout de suite sur le rebord, à l'extérieur. Faites le tour de la pièce, récupérez l'**ampoule de santé** posée sur une petite île flottante puis retournez à l'entrée de la pièce. Engagez-vous sur le chemin face à vous et préparez-vous à en découdre avec les **5 habitants** gardant les lieux. Tournez à droite puis encore à droite et allez au bout du couloir. Tournez à droite, longez le rebord et effectuez deux sauts pour atteindre le **23e amplificateur** ainsi que l'histoire de l'Habitant. Un **traqueur** sera probablement là pour vous empêcher de prendre l'ampoule de soin à proximité. Une fois débarrassé de lui, retournez vers le **centre de l'amphithéâtre** et poursuivez votre exploration. En face de la **scène** vous trouverez une grille fermée dont l'ouverture à besoin d'une **clé d'énergie**. Souvenez-vous de cet endroit car vous devrez y revenir dans quelque temps. Continuez votre exploration pour trouver **deux portes tridimensionnelles**, une **bleue** et une **verte (54)**. Sur la gauche, prenez l'**ampoule de soin** avant de traverser la porte bleue, la porte verte étant hors de portée.

Voici les portes du monde étrange d'Oneiros...

LES RUINES D'ONEIROS

Sortez par la porte et utilisez le sort **Crânes hurlants** pour détruire le **verago** qui surgira lentement d'un puits en face de vous. Poursuivez vers la droite, arrêtez-vous face à une porte tridimensionnelle verte et tournez-vous à droite. Vous apercevrez le **24e amplificateur** sur un îlot avec un **courant ascendant** entre vous et lui. Sautez en direction du courant afin de prendre l'objet puis sautez dans le courant pour revenir sur l'île principale. Allez en face de vous (attention au trou) et pénétrez dans les ruines. Rien d'intéressant dans la première pièce. Dans le couloir à droite, récupérez l'ampoule de soin. À l'autre bout du couloir, vous accéderez à une pièce avec une sorte de trône accolé à un mur. Un **verago** en hauteur et des **scarrows** protègent cette pièce... nous y reviendrons plus tard mais, pour le moment, vous allez devoir vous défaire de vos ennemis. Commencez par le mage qui est le plus dangereux puis attaquez-vous aux scarrows. Prenez l'**ampoule de soin** posée sur la petite colonne puis traversez la pièce. Dans la salle suivante vous apercevrez un **courant ascendant**. En l'utilisant, vous pouvez obtenir **deux ampoules de soin** dans des niches en hauteur. Sortez de l'autre côté de la salle pour atteindre une cour. Détruisez l'**habitant** puis revenez dans la salle où était le trône. Utilisez le sort **Antévision** pour faire apparaître une **porte tridimensionnelle bleue (55)**. Passez à travers pour accéder à une autre partie des ruines.

Une porte invisible sans l'utilisation de la magie.

Sautez de pierre en pierre pour atteindre la **clé d'énergie** puis sortez par la **porte bleue** à proximité pour revenir dans la **première partie des ruines**. Retournez dans la cour où vous avez détruit l'habitant et engagez-vous dans l'ouverture pour apercevoir une porte bleue. En utilisant cette porte, vous retournerez à l'amphithéâtre. Muni de la **clé d'énergie**, ouvrez la **grille (56)** puis laissez-vous tomber dans le **tourbillon** au centre du dôme pour vous rendre à la **forteresse abandonnée**.

L'accès à la forteresse abandonnée.

LA FORTERESSE ABANDONNÉE

Sautez en direction de l'**entrée de la forteresse** mais n'y pénétrez pas tout de suite. Tournez à droite et récupérez les **deux ampoules de soin** que vous trouverez, l'une contre le mur à gauche, l'autre sous le dôme. Neutralisez le **traqueur** qui arrive dans votre dos puis retournez à l'entrée de la forteresse afin d'y entrer. À part l'**ampoule de soin** dans le couloir droit, vous ne trouverez rien d'autre mais, lorsque vous utiliserez le sort **Contre-magie** pour détruire la **barrière magique** au fond de la salle, **des scarrows** vous attaqueront. Détruisez-les puis passez dans la seconde salle, sans grand intérêt, pour atteindre une **cour intérieure**. De chaque côté de cette cour vous trouverez du matériel : une **ampoule de soin** à gauche et des **balles en argent** ainsi que des **cartouches au phosphore** à droite. Neutralisez les **deux habitants**, sautez dans la cour puis emprunter le **passage de gauche**. Détruisez le **traqueur** qui vous attaquera puis sautez sur les ruines suspendues. Tournez à droite pour trouver le **25e amplificateur** en lévitation. Pour l'obtenir, vous devez effectuer un saut avec **Hâte**. Des **dalles** apparaîtront sous vos pieds pour vous empêcher de tomber ! Retournez dans la cour intérieure et engagez-vous dans le passage en face pour atteindre un escalier.

Votre quête passe impérativement par cette île.

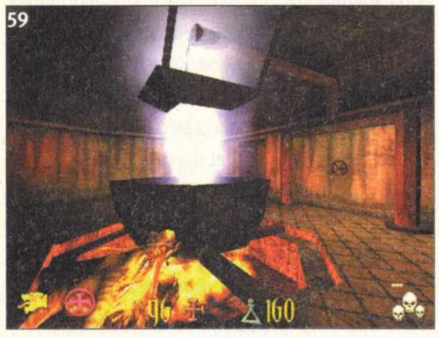
Vous apercevrez au loin une **île** avec un **habitant** près d'une **ampoule de soin (57)**. Utilisez le sort **Crânes hurlants** pour le détruire à distance puis descendez l'escalier. Au bout de celui-ci, des **dalles** formant une sorte de pont apparaîtront. Suivez-les pour atteindre un **escalier**. Descendez-le et poursuivez sur la gauche. Vous devez faire apparaître un **second escalier** vous permettant de descendre. Ensuite, allez tout droit et approchez-vous du **bord des dalles** pour en faire apparaître d'autres un peu plus loin. Sautez apparemment dans le vide puis cherchez d'autres dalles encore plus loin. De cette façon vous arriverez sur l'**escalier** en dur menant à l'**île** où se trouvait l'**habitant**. Récupérez l'**ampoule** ainsi que les **munitions** posées à côté, puis sautez dans la porte tridimensionnelle bleue.

LE BASTION DE KEISINGER

Un **traqueur** vous souhaitera la bienvenue : éliminez-le puis engagez-vous sur le pont. Une fois à la maison, laissez-vous tomber à l'étage inférieur et tournez à droite. Lorsque vous vous avancerez sur le pont, un éclair le détruira et vous entendrez résonner le **rire de Keisinger**. Faites demi-tour, traversez la maison et laissez-vous tomber dans le **tourbillon** au centre du petit dôme. Vous réapparaîtrez dans la cour du bastion. Faites demi-tour, tournez à gauche et pénétrez dans une seconde cour gardée par **trois habitants**. Prenez l'**ampoule de soin** posée sur la pièce d'eau puis ouvrez la porte menant à l'intérieur. Traversez la première pièce, qui est sans intérêt, puis montez la volée de marches pour atteindre une pièce gardée par **deux habitants** et **un scarrow**. Neutralisez-les puis prenez les **deux ampoules de soin** près du squelette. Entrez dans le couloir suivant et marchez sur le socle à droite pour ouvrir la grille. Descendez l'**escalier** pour apercevoir un **sextant** derrière une grille **(58)**. À droite de la **roue**, vous trouverez un **volant** permettant de libérer l'eau. Remontez l'escalier et ouvrez l'autre grille pour passer dans la salle principale du bastion. Plongez dans l'énorme **bassin** et engagez-vous dans le **conduit sous-marin**. À l'intersection, prenez à gauche et suivez le conduit afin de vous emparer du **sextant**. Rebroussez chemin pour revenir dans le **bassin** puis sortez de celui-ci grâce à l'échelle. Posez le **sextant** sur le **socle** à proximité du bassin pour que l'eau forme une spirale. Sautez dans la spirale, laissez-vous retomber sur une plate-forme puis traversez la porte tridimensionnelle maintenant à votre disposition.

Une énigme simple à résoudre...

Vous arrivez au centre d'une pièce. En face de vous un **chien de Gelziabar** sera bloqué grâce à une barrière magique (ouf) mais, comme il garde un **bijou de Mana**, détruisez la barrière grâce au sort **Contre-magie** puis abattez ce gros toutou. Lorsqu'il tentera de sauter sur vous, reculez et placez-vous au centre des piliers où se trouve la **porte tridimensionnelle verte**. Comme le chien est trop gros, il ne pourra pas passer et vous aurez tout le loisir de l'achever ! Facile, non ? Allez prendre le **bijou de Mana** ainsi que les **deux ampoules de soin** dans les couloirs à proximité. Retournez dans la salle des piliers et tournez à droite pour atteindre une **forge**. Prenez l'**ampoule de soin**, tournez le **volant** pour que l'eau coule du tuyau accroché au plafond, puis lancez le sort de **Crânes hurlants** sur les braises sous le chaudron. Cela produira de la **vapeur (59)** qui vous sera très utile dans peu de temps. Retournez dans la **salle des piliers**, montez l'escalier puis tournez à droite. Au bout du couloir, vous trouverez une pièce avec un **levier** : actionnez-le (grâce à la vapeur) puis prenez la **clé d'énergie** qui ne sera plus enfermée derrière la porte métallique. Retournez dans le couloir et allez à l'autre bout de celui-ci. Ouvrez la **grille** grâce à la **clé** puis engagez-vous dans le couloir suivant.



L'eau et le feu réunis par la bonne cause.

Vous arriverez face à un **tombeau**. Prenez l'**ampoule de soin** derrière l'**autel** puis poussez le **couvercle** de la tombe pour qu'un **esprit** vous ouvre la porte qui est fermée. Cela vous mènera à une nouvelle **porte tridimensionnelle bleue** au centre d'une immense tour. Passez la porte en face de vous pour atteindre l'**atelier de Keisinger**. Un **obélisque** trônant au centre de la pièce et une **porte tridimensionnelle bleue**, située au-dessus de la porte d'entrée, sont pour le moment inaccessibles. Ouvrez la double porte derrière l'**obélisque** puis passez dans la **porte tridimensionnelle bleue** située à droite. Direction l'Oracle !

L'ORACLE

Dès votre arrivée, utilisez le sort **Crânes hurlants** afin de détruire le **verago** qui arrivera en haut à gauche au-dessus de l'édifice. En vous avançant sur le pont, un éclair viendra détruire un pilier sur la droite. Cela sera le signal pour neutraliser le **second verago** qui apparaîtra derrière, puis vous devrez éliminer le **troisième mage** qui garde l'**entrée du bâtiment**. Pénétrez dans l'édifice en épiant le 4e **verago**. Dès qu'il est sur votre gauche, utilisez les **Crânes hurlants** pour le réduire en poudre de mage ! Approchez-vous et lisez le **journal traitant des veragos** avant de prendre l'**ampoule de soin** derrière la **fontaine de sang**. Sautez sur les pierres écroulées du plafond pour accéder à la fontaine, puis laissez-vous tomber dedans. Allez au fond du bassin, suivez le couloir, prenez l'**artefact** en chemin puis émergez à l'autre bout du couloir sous-marin. Vous arriverez au pied d'une **statue** protégeant son cœur. Utilisez le sort **Antévision** pour qu'elle vous le montre **(60)** et tirez deux fois dessus pour le récupérer... La salle se remplira de sang. Nagez jusqu'à la surface puis replongez pour prendre l'ampoule de soin dans une niche puis passez une grille vous permettant de respirer librement.

C'est toujours pénible d'arracher le cœur de quelqu'un...

Neutralisez le scarrow présent dans la salle suivante puis traversez la cascade de sang à droite pour prendre le 26e **amplificateur**. Retournez dans la salle du scarrow puis engagez-vous dans la **colonne de sang** de l'autre côté de la pièce. Tout au fond, vous trouverez une **ampoule de soin** mais votre route est vers le haut pour atteindre une grande salle donnant vers l'extérieur. En passant sur le pont menant à la seconde colonne de sang, un **verago** fera son apparition sur la gauche. Ne lui laissez aucune chance et abattez-le rapidement. Pénétrez ensuite dans la **colonne de sang**, prenez les **deux ampoules de soin** au fond puis montez. Sortez à l'air libre et avancez vers l'**autel (61)** pour attirer les **autres veragos**. Retournez dans la **colonne de sang** et descendez à l'étage inférieur pour tenter de détruire un ou deux mages. Remontez ensuite et détruisez les quelques mages qui seront encore présents. Déposez le **cœur de la statue** sur l'**autel de sang** et laissez-vous descendre avec la stèle. Prenez le **tatouage ésotérique** dans une des niches puis passez la **porte tridimensionnelle** qui se sera ouverte dans la niche opposée.

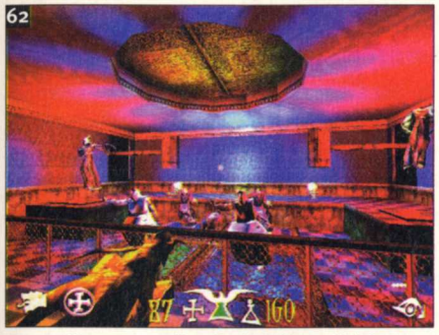
L'autel est fortement défendu !

LE SORT VOL

Vous êtes de retour dans l'**atelier de Keisinger**. Postez-vous au pied de l'**obélisque**, tournez-vous légèrement sur la droite et montez les escaliers que vous apercevrez pour atteindre une salle où vous pourrez déposer l'**artefact** que vous avez récupéré. Descendez près de l'**obélisque** puis actionnez le **levier**. L'obélisque s'élèvera pour laisser apparaître le parchemin contenant le sort **Vol**. Vous pouvez maintenant accéder à la **porte tridimensionnelle bleue** en hauteur grâce à votre nouveau sort. Vous arriverez dans la **maison** au pied du bastion de **Keisinger**. Maintenant vous allez pouvoir franchir le **pont détruit** par l'éclair grâce au sort **Vol**. Traversez la **porte tridimensionnelle bleue** au centre du dôme pour accéder au **puits hurlants**.

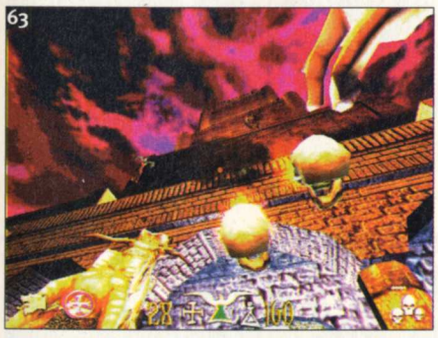
LA MORT DE KEISINGER

Passez de plate-forme en plate-forme grâce au sort **Vol** pour atteindre le **palais**. **Deux traqueurs** gardent l'accès, alors ne vous laissez pas surprendre lors de votre ascension. N'entrez pas tout de suite dans le **palais** ! Contournez la structure par la gauche pour atteindre l'arrière du bâtiment. Vous y trouverez **deux ampoules de soin** ainsi qu'**un verago** et un **traqueur**. Retenez bien l'emplacement de cet endroit car vous allez y revenir dans pas longtemps ! Continuez à faire le tour pour revenir à l'entrée puis pénétrez dans le **palais de Keisinger**. Derrière le bouclier de protection autour du **tatouage ésotérique**, vous trouverez un **interrupteur** : actionnez-le pour ouvrir **l'accès de la discothèque** (non, non, j'suis pas fou...), puis placez-vous près du bouclier, le plus près possible du **tatouage**. Utilisez le sort **Hâte** puis foncez à travers le bouclier de protection afin de récupérer le **tatouage**. Sortez du palais et retournez à l'endroit où vous avez neutralisé le **verago**. Sautez sur le rebord du mur d'enceinte puis envolez-vous en direction du toit. Après deux superbes sauts, en étant au **sommet du palais**, utilisez le sort **Antévision** pour voir, à l'une des extrémités, un **petit halo bleu**. Volez dans sa direction pour atteindre la **discothèque (62)**. Après avoir assisté à la petite démonstration de danse, il est temps de retourner à votre affaire : détruire **Otto Keisinger** !



Bienvenue au New Oneiros Dance Club !

Retournez dans le palais et passez dans la pièce du fond pour atteindre une **tour**. Au sommet de celle-ci, vous apercevrez un **tourbillon bleu**. Pour l'atteindre, vous devez voler de rebord en rebord. Si vous chutez pendant l'ascension, il vous suffira d'appuyer sur le bouton de saut pour ralentir votre chute. Après votre téléportation, tournez à gauche, passez au-dessus des **éboulis** puis neutralisez le **traqueur** gardant le **matériel** près de la cheminée (ampoule de soins, balles et cartouches). Retournez dans le hall et passez la double porte pour accéder à **Ziggurat**. **Keisinger** et un **verago** vous prendront à partie dès votre arrivée **(63)**. Restez un maximum de temps sous la **voûte** pour éviter les **éclairs** et les **Crânes hurlants** de vos ennemis. Utilisez vos **Crânes hurlants** pour vous en défaire, mais ne rêvez pas ! **Keisinger** ne sera pas mort et vous devrez le battre une nouvelle fois.



Keisinger est rapide et est épaulé par des veragos.

Montez les marches autour de la voûte puis tournez à droite lorsque vous atteindrez le **1er étage**. Un **verago** sera en lévitation : profitez-en pour le détruire puis commencez à faire le tour du bâtiment. Un éclair frappera la **tour**, détachant un **pan de mur**. Montez sur les **éboulis**, envolez-vous pour monter au **deuxième étage** puis engagez-vous sur la **rampe** menant au sommet de la tour. Après avoir tourné trois fois à gauche, vous tomberez nez à nez avec un verago. Ne lui laissez pas le temps de réagir et abattez-le. Continuez à monter jusqu'à ce qu'un éclair perfore la tour. Volez, entrez dans le trou et prenez l'**ampoule de soin** s'y trouvant. Descendez et poursuivez votre progression vers le **sommet**. Après la cinématique présentant **Otto**, commencez le combat. Tournez autour des **poutrelles métalliques** pour esquiver les différentes attaques de **Keisinger** puis utilisez vos **Crânes hurlants** pour le désintégrer ! Malheureusement, cela ne suffira pas. Il faut que vous tombiez dans le **puits** (64) pour retrouver **Keisinger** et le détruire définitivement ! Essayez de ne pas descendre trop vite et, une fois en bas, passez de niche en niche pour ne pas lui faciliter le travail. Les **habitants** vous seront reconnaissants de les avoir délivrés de **Keisinger** et vous offriront un **bijou de Mana** (j'aurais préféré qu'ils m'enseignent leur pouvoir magique).

Ce puits sera la tombe d'Otto.

AARON COVENANT

L'ATELIER D'ARTISTE

De retour dans la **tour de gué de la Veuve**, descendez tout en bas et ouvrez la **double porte**. Vous aurez perdu le sort **Vol** en quittant **Oneiros**, donc faites attention en descendant. Prenez les **deux trousses de soins** dans la salle et préparez-vous à sortir dans la **galerie**. **Aaron** ne cessera pas de vous attaquer dès cet instant ! Si vous possédez encore des **pièges d'ether**, servez-vous-en afin de le neutraliser pendant quelques minutes. Après vous être débarrassé d'**Aaron**, détruisez les **deux poissons volants** qui apparaîtront dans votre dos. Montez l'escalier menant au **1er étage**, tournez à droite à l'intersection, puis engagez-vous dans la **porte entrouverte** juste après la **chambre de Bethany**. Traversez la salle pour vous engager dans les couloirs menant à la **chambre d'Aaron** mais ne vous y arrêtez pas. Éliminez les **poissons volants** que vous rencontrerez, neutralisez **Aaron** lorsqu'il se matérialisera devant vous pour atteindre la seconde pièce contenant une cheminée. Sortez de cette pièce par l'ouverture à droite, tournez tout de suite à droite et discutez avec le **majordome** pour qu'il vous remette la **clé de la salle de travail** pour vous rendre dans la **cour intérieure** (65) située derrière la porte de la salle.

L'atelier d'Aaron est au fond de la cour.

Descendez dans la cour et pénétrez dans les **écuries** afin de récupérer les **deux trousses de soins** puis sortez dans la cour. Grâce à la **balustrade** frappée par la foudre, vous pourrez accéder à une **terrasse** puis à une seconde grâce à une échelle. De cet endroit, sautez sur le **toit au-dessus des écuries** grâce au sort **Hâte** puis pénétrez dans l'**atelier d'Aaron** par la fenêtre ouverte. Ramassez le **matériel** et le **journal** posés sur le plancher puis descendez grâce à l'échelle. Approchez-vous d'**Aaron (66)** et préparez le sort **Crânes hurlants** car, après la cinématique où **Aaron** terminera son tableau, un **énorme poisson volant** apparaîtra dans votre dos. Pensez à bouger en permanence durant le combat car son sort **Éclair** est très efficace ! Remontez ensuite à l'étage, utilisez le sort **Hâte** et attrapez la **clé du portail de Bethany** ainsi que le **bijou de Mana** avant de sortir de l'atelier par la porte donnant sur les écuries.

Aaron était un artiste, de son vivant...

De retour dans la **cour intérieure**, tournez à gauche, encore à gauche, puis engagez-vous sous la **voûte** très obscure. Au bout, ouvrez la grille, tournez à droite et ouvrez la **double porte** que vous apercevrez. À l'intérieur, vous trouverez **deux trousses de soins** et de la **dynamite**. Sortez et dirigez-vous en face pour atteindre, tout au bout, une cour carrée. Ouvrez le portail en bois grâce à la clé du portail de Bethany et sortez du domaine.

LA PETITE MAISON DE BETHANY

Engagez-vous sur le chemin et, à l'intersection, tournez à droite en direction de **deux grandes plantes tentaculaires** et détruisez-les. Derrière les ruines, vous trouverez **deux trousses de soins** ainsi que des **munitions**. Retournez à l'intersection, tournez à droite puis longez le mur. Entrez dans la propriété de **Bethany** puis faites le tour de la maison. À l'arrière vous trouverez une **trousse de soins** et des **cartouches** dans une **petite remise** mal éclairée. Retournez ensuite à l'entrée et allez à l'intérieur. Dès votre arrivée, tournez à droite dans la **pièce du poêle** et utilisez le sort **Antévision** pour apercevoir le **spectre de Bethany (67)** qui fouille dans un coin de la pièce. Lorsqu'elle sera partie, faites sauter le plancher afin de récupérer la **mâchoire d'Aaron** ainsi que la **clé de la chambre d'Aaron**. Des **hurleurs** cerneront la maison et vous allez devoir en détruire **une bonne quinzaine**, dans et autour de la maison. Montez à l'étage, passez sur le balcon et sautez sur le toit à droite pour atteindre une chambre. Passez par la **fenêtre**, prenez le **27e amplificateur** et repoussez les **deux hurleurs** qui tenteront de vous tendre une embuscade. Passez sur le palier et prenez le **matériel** dans la pièce en face dont le plancher est éventré. Sortez de la maison, sortez du domaine et retournez au **manoir** en pulvérisant les **deux énormes poissons volants** que vous rencontrerez.

Bethany détient la mâchoire d'Aaron ?!?

LES CHAMBRES D'AARON ET DE BETHANY

Entrez de nouveau dans le manoir par la **cuisine**. **Aaron** sera encore à vos trousses, donc utilisez des pièges d'ether si vous en possédez encore. Prenez la **trousse de soins** dans le coin gauche de la cuisine puis pénétrez dans le **réduit du monte-charge**. Ouvrez la porte et montez à l'étage pour accéder près de l'endroit où vous avez vu, pour la dernière fois, le **majordome**. Tournez à droite, pénétrez dans la salle de la cheminée puis tournez à gauche pour vous engager dans les couloirs menant à la **chambre d'Aaron**. Éliminez tous les **poissons volants** que vous rencontrerez dans les couloirs puis entrez dans la **chambre d'Aaron**. Récupérez la **clé de la chambre de Bethany** et la **trousse de soins**, puis réfugiez-vous dans un coin de la chambre lorsque vous entendez rire un enfant, sinon vous serez aspiré par un **vortex** ! Vous allez devoir aller dans la **chambre de Bethany**. Pour cela, sortez de la **chambre d'Aaron** et tournez à gauche. Continuez tout droit jusqu'à ce que vous arriviez à une intersection. Tournez à gauche puis tout de suite à gauche afin de pénétrer dans la **chambre de Bethany**. Bien sûr, **Aaron** sera toujours à vos trousses, donc faites très attention et surveillez vos arrières ! Si vous utilisez le sort **Antévision**, vous entendrez une musique et, lorsque vous prendrez le **journal de Bethany** sur la coiffeuse, vous pourrez voir son spectre dans le miroir **(68)**.

Bethany ne semble pas vous aimer !

À ce moment de la partie, un **dri'nen** arrivera d'un mur situé à l'entrée de la chambre. Utilisez le sort **Bouclier**, tournez autour de lui et attaquez-le avec la **faux du Celte**. Utilisez maintenant l'échelle dans la cache pour descendre dans la **crypte**.

LA MORT D'AARON

Passez dans la salle principale pour vous retrouver devant le **corps d'Aaron (69)**. **Bethany** l'a mis dans un sale état et il est compréhensible qu'**Aaron** lui en veuille ! Mais, pour le moment, vous devez lui rendre un grand service : le tuer pour que son âme repose enfin en paix. Approchez-vous de lui en ayant la **faux du Celte** en main ainsi que le sort **Bouclier**. Replacez-lui sa **mâchoire**, utilisez le sort **Bouclier** et reculez. Lorsque **Aaron** vous sautera dessus, vous devrez lui trancher le **bras droit**. Ce n'est pas simple mais c'est la seule solution pour qu'il retourne au centre de la salle. Quand il sera de nouveau au centre de la salle, il lancera **sa chaîne** dans votre direction. Postez-vous derrière **une des quatre chaînes accrochées au plafond** pour que le crochet d'**Aaron** se plante dans un des montants en bois. Foncez vers votre ennemi et tranchez-lui la **tête** grâce à la **faux du Celte**... Galloway 4, Covenant 0, balle au centre. Dans un dernier réflexe, **Aaron** fera peur à **Patrick** et celui-ci s'évanouira. Il ne reste plus qu'un seul membre de la famille Covenant en ce bas monde, **Bethany**.

Bethany a écorché vif son frère !

BETHANY COVENANT

LA FORÊT

Vous voilà donc sur le territoire de **Bethany**, le **royaume de l'Automne éternel**. La bonne nouvelle est que vous avez récupéré le sort **Vol**. Entrez dans l'eau, prenez les **deux racines curatives** puis commencez à détruire les **jarres** pour trouver une autre **racine curative**. Récupérez le **journal de Bethany** posé au sol puis commencez à gravir le chemin face à vous. **Deux plantes tentaculaires** vous attaqueront. Utilisez les **Crânes hurlants** pour les détruire à distance puis poursuivez votre exploration. **Trois poissons sauteurs** tenteront de vous stopper : déchiquetez-les à la faux puis avancez jusqu'à la **première esplanade**. **Deux plantes tentaculaires** gardent l'accès de la rivière : atomisez-les puis brisez les **jarres** pour récupérer le **fusil harpon** et une **racine curative**. Prenez votre élan, plongez dans la rivière et conservez le sort Vol activé. Cela vous permettra de vous envoler lorsque vous sortirez de la **première cascade** et d'atteindre un **îlot** au sommet de la **seconde cascade**. Prenez les **racines curatives** ainsi que le **28e amplificateur**. Il ne vous reste plus qu'à vous envoler et à vous laisser planer pour rejoindre le point de départ. Remontez jusqu'à la première esplanade, traversez la rivière en passant à l'intérieur du tronc, prenez la **racine curative** puis éliminez le **poisson sauteur** qui arrivera de la seconde esplanade.

Grâce aux Crânes hurlants, détruisez le **dri'nen** et la **plante tentaculaire** puis attaquez-vous aux **jarres** près de l'arbre mort. Prenez les **harpons** et utilisez le sort **Antévision** pour voir un **dri'nen** age-

nouillé près du corps d'un **jemaas**. Engagez-vous vers la **3e esplanade** et détruisez les **deux plantes tentaculaires** avant de passer dans l'étroit passage. Faites attention aux **tentacules** qui jailliront du sol puis détruisez les **deux jemaas** qui arriveront de la droite. Sur la gauche, une dernière **plante tentaculaire** ne devrait pas vous poser de problème. Continuez à gravir le chemin, éliminez le groupe de **poissons sauteurs** et les **deux plantes tentaculaires** qui parsèmeront le parcours jusqu'à la **4e esplanade**. **Deux plantes tentaculaires** et un **jemmas** armé d'un **fusil harpon** seront présents et n'auront de cesse de vous stopper. Neutralisez-les puis passez l'arbre mort frappé par la foudre pour atteindre le **sommet de la colline**. Éliminez la **plante tentaculaire** sur le parcours puis les **deux jemmas** et les dernières plantes. Tournez à droite, suivez la corniche, neutralisez la **plante** à gauche puis les **jemmas** qui tomberont de la montagne à droite. Continuez tout droit pour atteindre l'**entrée des grottes (70)**, neutralisez les **deux plantes** et les **deux jemmas** effectuant une danse autour du feu. Détruisez les jarres, prenez les **racines curatives** ainsi que le **tatouage ésotérique** situé au-dessus de l'entrée.

L'entrée du repaire des jemaas.

LE PHÉNIX

Foncez dans la pièce juste après le sas et décapitez le **jemaas** qui vous tournera le dos. Détruisez la **jarre** pour obtenir la **racine curative** puis ouvrez la porte sur la droite. Éliminez les **deux jemaas** qui gardent la salle suivante et récupérez le **matériel** dans les **jarres** avant de sortir par la porte sur votre gauche. Suivez le chemin, éliminez les **deux jemaas** puis traversez le pont au-dessus de la **rivière de lave**. Neutralisez le **jemaas** qui sortira au bout du tunnel puis pénétrez dans la salle suivante. En observant la salle, vous apercevrez un autel derrière la fosse. Tirez sur le dessus de l'autel puis sortez rapidement de la salle avant qu'elle ne soit inondée par la lave ! Retournez dans la salle où il y avait **deux jemaas** et ouvrez la porte en face de vous. Vous arriverez devant un **puits de lave**. Montez à l'étage grâce à la corniche à droite et neutralisez le **jemaas** dans le couloir suivant. Au bout du couloir, vous trouverez une pièce dans laquelle un **oiseau de feu** garde un **phénix**. Détruisez l'**oiseau de feu**, utilisez le sort **Bouclier** puis sautez pour atteindre le **phénix** au centre de la colonne de flammes **(71)**.

Le phénix est la dernière arme du jeu.

LE CANYON DE LA MORT

La porte au fond de la salle s'ouvrira et vous pourrez poursuivre votre quête. Suivez le tunnel en récupérant les **œufs de phénix** dans les **jarres** jusqu'à ce que vous atteignez une falaise. Laissez-vous tomber en ralentissant votre chute grâce au sort **Vol**. Suivez ensuite le canyon, débarrassez-vous des **deux jemaas** et continuez votre progression. Lorsque vous apercevrez une **grosse pierre** sur le chemin au bord du précipice, vous devrez vous défaire d'**un jemaas** puis d'un autre posté un peu plus loin sur la corniche. Utilisez le sort **Bouclier** pour vous approcher et neutralisez-les avec la **faux du Celte** ou une **arme à feu**. Après le virage à gauche, vous devrez vous méfier car une **bonne demi-douzaine de jemaas** vous bloqueront le passage. Avancez prudemment, neutralisez-les un par un en faisant attention à ceux qui seront embusqués sur la corniche de droite. Avancez et prenez à droite à l'intersection peu visible car le chemin part en contrebas. Sautez sur la corniche en face puis traversez le **canyon grâce à la poutre**. Détruisez les jarres pour récupérer le matériel puis éliminez les **deux jemaas** qui apparaîtront sur la corniche de gauche. Continuez sur votre corniche pour atteindre une **grotte (72)** sur la gauche. Envolez-vous pour l'atteindre et détruisez les **jarres** à l'intérieur pour récupérer le matériel. Utilisez la **faux** car, à l'intérieur, il y aura aussi des **poissons sauteurs**. Retournez sur votre corniche d'origine en repassant la poutre et engagez-vous de nouveau sur le chemin vous permettant de monter.

Vous trouverez du matériel et des munitions dans la grotte à droite.

Deux groupes de jemmas vous empêcheront de progresser rapidement : attirez-les un par un pour ne pas perdre de l'énergie bêtement puis continuez jusqu'au **bout de la corniche**. Lancez de la **dynamite** et des **Crânes hurlants** sur les **deux jemaas** autour du feu en contrebas puis laissez-vous planer jusqu'en bas.

LE VILLAGE TROGLODYTE

Introduisez-vous dans le **tunnel**, détruisez le **poisson volant** puis continuez votre progression jusqu'au **pont suspendu (73)**. Neutralisez les **deux jemaas** gardant le pont puis abattez **les quatre jemaas** qui tenteront de le traverser. Engagez-vous dessus, détruisez les **deux jemaas** qui gardent l'autre extrémité du pont ainsi que celui qui apparaîtra dans votre dos. Une fois de l'autre côté, engagez-vous dans le tunnel à droite, montez la volée de marches et neutralisez les **deux jemaas** présents. Détruisez les **jarres** dans les coins sombres afin de prendre des **harpons** et des **racines curatives** puis engagez-vous dans l'autre escalier pour atteindre une sorte de **village troglodyte**.

Facile à traverser, mais gare à vos arrières !

Tournez immédiatement à droite pour entrer dans la première maison. Détruisez les **jarres** pour récupérer un **tatouage ésotérique** et des **racines curatives** puis sortez. À l'intersection, prenez en face, montez l'escalier, éliminez le **jemaas** puis cassez toutes les **jarres** afin de récupérer du **matériel**. Retournez à l'intersection, neutralisez les jemmas qui se présenteront puis montez les escaliers sur la

gauche. Des **jemaas** surgiront devant et derrière vous : protégez-vous et détruisez ces barbares afin d'arriver au sommet des marches. Vous arriverez devant une **plante tentaculaire** : neutralisez-la puis utilisez l'**échelle en bois** à droite pour monter à l'étage supérieur. Vous arriverez dans une grande pièce circulaire. Débarrassez-vous du **jemaas**, détruisez les **jarres** pour prendre du **matériel** puis engagez-vous dans l'escalier suivant. Éliminez le poisson volant et la plante dans ce passage et continuez à gravir les marches. Traversez le couloir où les **cadavres de jemaas** tapisseront les poutres puis neutralisez le **poisson volant** dans la salle suivante. Cassez les **jarres**, engagez-vous dans l'escalier et abattez les **deux jemaas** qui arriveront comme des brutes sur vous. Suivez le tunnel pour atteindre un second escalier puis un autre tunnel. Au bout de l'escalier suivant, vous arriverez dans une salle où **deux jemaas** gardent un **mécanisme en bois (74)**. Détruisez-les, poussez le **mécanisme** puis passez la **porte** qui s'ouvrira dans un des murs.

Un mécanisme facile à mettre en mouvement.

Engagez-vous dans le canyon, abattez les **poissons volants** derrière le premier rocher puis le **jemaas** qui patrouillera. En fait, vous êtes derrière le **rideau d'une cascade**. Suivez le chemin jusqu'à une intersection en détruisant les **jarres** que vous pourrez trouver. Neutralisez les **deux jemaas** puis pénétrez dans la grotte à droite. Ne vous laissez pas surprendre par les **deux jemaas** qui arriveront dans votre dos puis montez l'escalier permettant d'accéder au **second niveau**. Détruisez les **jarres** contenant des **racines curatives** et des **munitions**, puis retournez dans la grotte. Retournez à l'intersection, tournez à droite et suivez le rideau. Attaquez les **jemaas** et détruisez les **jarres** que vous trouverez sur votre chemin, en vous arrêtant le moins possible car des **ennemis** risquent de vous prendre à revers. Tout au bout, sur la droite, vous trouverez la **sortie** vous ramenant à l'air libre.

LE VILLAGE EN RUINES

Engagez-vous dans le canyon, détruisez les **deux jemaas** gardant l'entrée du village ainsi qu'un **poisson volant** caché dans une **jarre**, puis passez la **première tour** pour atteindre une **intersection**. Prenez à droite, entrez dans la **tour** où il y a une **torche** puis montez dans les étages grâce aux échelles. Neutralisez le **jemaas** et récupérez le peu de **matériel** avant de sortir de la maison et de retourner à l'intersection. Cette fois-ci, prenez à gauche et longez la **palissade**. **Deux jemaas** viendront à votre rencontre : détruisez-les et montez dans les étages de la **tour** à droite. Au sommet, vous trouverez des **racines curatives**. Descendez et suivez le chemin pour atteindre une nouvelle tour. Au premier étage vous trouverez des **racines curatives** et un **jemaas** au second étage. Neutralisez-le, détruisez les **jarres** puis descendez. Continuez à suivre le chemin pour atteindre la **seconde partie des ruines**.

Lorsque vous approcherez de la première tour, **deux jemaas** sortiront : éliminez-les puis abattez celui qui accourra, attiré par le bruit. Entrez dans la **1re tour** si vous désirez des **harpons** puis descendez pour suivre de nouveau le chemin. Sur la place du village, engagez-vous sur la **rampe** à gauche puis pénétrez dans la tour. Grimpez dans les étages puis envolez-vous pour atteindre le rebord du mur. De votre perchoir vous apercevrez 4 jarres entre deux murs. Laissez-vous planer jusqu'à la corniche, détruisez les jarres pour obtenir des **racines curatives**, mais attention aux **poissons volants** ! Tournez-vous, suivez la **corniche** pour atteindre une **double porte immense** gardée par un **jemaas** au sommet d'une tour **(75)**. Neutralisez le **jemaas**, volez jusqu'à lui, puis placez-vous sur le rebord. Envolez-vous vers la **tour à gauche** et descendez les étages afin d'y briser les **jarres**. Vous trouverez **deux racines curatives**. Remontez tout en haut, envolez-vous vers la **corniche** puis pénétrez dans la tour, où il y avait le **jemaas**, en entrant par la fenêtre ! Actionnez le **mécanisme en bois** puis descendez tout en bas pour sortir de la tour. Retournez sur la **corniche** puis passez la **double porte** maintenant ouverte.

Le passage vers la rivière.

LE VILLAGE DES SORCIÈRES

Suivez le tunnel, neutralisez les **deux plantes tentaculaires** sur une terrasse à droite puis poursuivez. Vous allez atteindre une salle gardée par un **dri'nen**. Neutralisez-le puis sortez par la porte donnant sur la **rivière**. Sautez de pierre en pierre pour atteindre l'autre rive et pénétrez dans la **1re tour**. Envolez-vous dans les étages afin de récupérez des **racines curatives** ainsi qu'un **cocktail Molotov**. Sortez et neutralisez le **dri'nen** patrouillant autour du feu. Éliminez la sorcière à l'entrée de la **seconde tour** puis le **dri'nen** qui aura pris sa place. Entrez dans la **2e tour** pour prendre les **racines curatives** dans les **jarres** puis sortez. Allez au bout du village pour apercevoir une **sorcière** et **deux plantes tentaculaires** gardant une **double porte** marquée d'un "T" sur son fronton. Neutralisez les **plantes** à distance grâce aux **Crânes hurlants** puis la **sorcière**, au corps à corps, en utilisant le sort **Bouclier**.

Ouvrez la double porte et entrez dans ce qui ressemble à un temple. Dans la **première salle** vous serez attaqué par des **tentacules** sortant du sol. En fait, **deux plantes tentaculaires** se cachent dans les **parois des murs** ! Faites sauter les angles de la pièce, détruisez les **plantes** puis apprêtez-vous à combattre **3 dri'nens** ! Restez calme, utilisez le **Bouclier** et la **faux du Celte** puis passez dans la salle suivante. Prenez les **racines curatives** dans le coin gauche de la salle puis pénétrez dans la **salle de torture (76)**. Passez la double porte au fond de la salle, montez les escaliers en vous débarrassant du **dri'nen** posté sur le palier et entrez dans la dernière salle. Neutralisez les **deux dri'nens** patrouillant dans la salle et passez la **double porte** qui s'ouvrira automatiquement.

Les dri'nens sont sans pitié...

LA MORT DE BETHANY

Suivez le chemin, détruisez les **deux sorcières** qui vous attaqueront à découvert puis celle qui se déplacera entre les tours. Vous voilà maintenant au bout du chemin. Une cinématique avec **Bethany** signifiera le début du combat contre le dernier

Bethany Covenant

membre de la famille **Covenant**. **Bethany** sera entourée de **deux sorcières** et de quelques monstres, comme des **traqueurs** ou d'**énormes poissons volants**. Avant de vous attaquer à **Bethany**, vous devez impérativement détruire les **deux sorcières** ! Surtout ne restez pas sur l'**arène** au début du combat. Attirez une **sorcière** derrière les tours et atomisez-la au **revolver**. Faites de même avec la **seconde** puis approchez-vous de **Bethany**. Il faut lui trancher la tête grâce à la **faux du Celte**. Avant, vous devez détruire l'énorme poisson volant qui tentera de vous stopper. Une fois seul avec **Bethany** (77), **décapitez-la**. Suivez la **cinématique** où vous vous apercevrez que vous n'avez été que le pantin de **Jeremiah**, mais il ne l'emportera pas au paradis (78). Lancez-vous maintenant dans le combat final !

Jeremiah a quelque peu énervé Patrick...

LE ROI MORT VIVANT

Sur l'**île aux menhirs** vous n'aurez pas à bouger beaucoup. Le **roi mort vivant** se transformera en un **ver géant** ! Il existe une technique simple pour le battre facilement, dont voici les étapes essentielles.

1- Lancez toute la **dynamite** que vous possédez sur son **estomac**.

2- Lorsque son ventre s'ouvrira, tirez **une balle** dedans pour que la **tête jaune** ne vous tire pas dessus et pour ne pas être aspiré par le ventre et que la **tête noire** au-dessus devienne plate (79).

La tête du ver est plate, les Crânes hurlants sont prêts...

3- Lancez vos **Crânes hurlants** (ou tout autre attaque) au sommet de la **tête noire**.

4- Recommencez les étapes 2 et 3 une dizaine de fois.

Le **ver géant** finira par mourir et vous pourrez voir la (décevante) cinématique concluant cette aventure... C'est vraiment dommage d'avoir ainsi écourté une fin de jeu qui aurait valu de plus amples explications pour que le joueur ne reste pas sur sa faim. Mais bon, **Patrick Galloway** est toujours vivant et c'est bien là la chose la plus importante !

DONNEZ LA PÊCHE À VOTRE PORTABLE

08 99 70 70 80

SONNERIES

1) CHOISISSEZ VOTRE LOGO OU VOTRE SONNERIE
2) COMPOSEZ LE N° DE TEL. CI-DESSUS
3) TAPEZ VOTRE REFERENCE

NOUVEAUTÉS

13183 Everybody get up Tempo
20077 Mystère & suspens Fonky Family
12101 Je n'attendais que toi Garou
13199 Dream on
12097 Une seule vie → EN EXCLU !!
13161 What took you so long Emma Bunton

SERIES TV

10033 Amicalement vôtre → ENTRÉE DE LA SEMAINE
10023 X Files
10092 La croisière s'amuse
10071 Loft Story
10002 Benny Hill
10027 Dawson → NEW !

FILMS

11019 James Bond → TOP !
11034 Les dents de la mer
11039 Police Academie
11011 Flashdance → COLLECTOR !
11059 Les bronzés font du ski
11065 Le fabuleux destin d'Amélie Poulain

CHANSONS FRANÇAISES MEILLEURE PROGRESSION

12088 Parler tout bas → PROGRESSION
12054 On a tous le droit Liane Foly
12125 Je n'ai que mon âme N. St Pier
12035 L'envie d'aimer
12070 Vas y Francky Francky Vincent
12012 Ces soirées là Yannick → REMIX

TOP DE LA SEMAINE

REMIX → Stan 20030
Daddy DJ 23053
RnB 2 Rue 20035
Belsunce breakdown 11054
The Next Episode 20032
Mission Impossible 11053
BOF du flic de Beverly hills 11023
Wassup - Da muttz 13093
L'Exorciste Tubular Bells 11025
J'voulais Sully Sefil 20095
Générique des Simpsons 15009
7 Days Craig David 13047
Buffy Contre les Vampires 10005
Elle Eve Angeli 12085
Bow Wow Lil Bow Wow 20049
Seul Garou 12029
Parler tout bas 12088
Que l'amour nous garde Lââm 12087
Can't fight the moonlight Leann Rimes 13156
No Nagging Froggy Mix 23051
Starlight Supermen Lovers 23068
Survivor Destiny Child 13147

LOGOS
FONDS D'ÉCRAN
51006
51036
73002
PITBULL 51101
EN EXCLU !
colin mcrae rally 2.0 50008
METAL GEAR 50012
50026
WASSUUUP!!!! 53009
ATTENTION OKBAYNN 13
53010
70014
OM 79010

NOUVEAU... ALCATEL, ERICSSON, PHILIPS, SONY ! * COMPOSEZ CES SONNERIES SUR VOTRE MOBILE : MISSION IMPOSSIBLE (A,E,P) • GENERIQUE DE FRIENDS (A,E,P,S) • REAL SLIM SHADY (A,E,P,S) • GENERIQUE DE SIMPSONS (A,E,P,S) • BOUGA BELSUNCE BOF TAXI (A,E,P) • STAN (A,E) • LE FLIC DE BEVERLY HILLS (A,E) *A=VALABLE POUR ALCATEL ONE TOUCH SÉRIES 30X • E=VALABLE POUR ERICSSON T20S • P = VALABLE POUR PHILIPS AZALIS 238, 268, OZEO, XENIUM 925, 989, 9@9, SAVVY MELODY • S = VALABLE POUR SONY J5, Z5.

LES LOGOS SONT COMPATIBLES AVEC LES TELEPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 6210, NOKIA 6250, NOKIA 9110I,NOKIA 8890,NOKIA 3210, NOKIA 8210, NOKIA 8850, NOKIA 6110, NOKIA 6130, NOKIA 6150, NOKIA 8110I, NOKIA 8810, NOKIA 9110, NOKIA 3310. LES SONNERIES AVEC CES MÊMES MODELES + LES SAGEM MC 932, SAGEM MC 936, SAGEM MC 939, SAGEM MC 940, SAGEM MC 950, SAGEM MC 9500, SAGEM MC 959 -
© 123MM EDITION - RC 413759598 • TARIF : 0899 : 8,83 F/APPEL + 2,21 F/MN

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (LES NUMÉROS 1 À 24 INCLUS SONT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES**, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AGE OF EMPIRES II	32, BO7	DRACULA II	39	LA ROUTE DU TEMPS	35	ROME	37
AGE OF EMPIRES II : THE CONQUERORS	40	DRAKAN	31	L'AMERZONE	26	SAM & MAX	BO1
ALERTE ROUGE 2	40	DUNE 2000	BO4	LANDS OF LORE	BO4	SHADOW MAN (SOLUCE) (1re PARTIE)	30
ALPHA CENTAURI	26	DUNGEON KEEPER	BO3	LANDS OF LORE 3	28	SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30	DUNGEON KEEPER 2	29	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	SHIVERS	BO1
ALONE IN THE DARK	BO1	ÉGYPTE 1156 AV.	BO3	L'ODYSSÉE	38	SILVER	26
ALONE IN THE DARK 2	BO1	ÉGYPTE II	39	LES FOURMIS	37	SIM CITY 2000	BO4
ALONE IN THE DARK 3	BO1	EVIDENCE	BO1	LES SIMS	BO8	SIM CITY 3000	25
AMERICAN MC GEE'S ALICE	41	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4	40	LES VISITEURS	BO3	SOLDIER OF FORTUNE	37
ATLANTIS 2	32, BO7	F1 2000	37	LIGHT HOUSE	BO3	SPACE QUEST VI	BO1
AZTEC	32, BO7	F1 RACING SIMULATION	BO3	LOOM	BO1	SPEED BUSTER (GUIDE)	23
BALDUR'S GATE (2ème PARTIE ET FIN)	24	FADE TO BLACK	BO1	LOST EDEN	BO1	SPYCRAFT	BO1
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30	FALLOUT	BO3	LOST IN TIME 1	BO1	STAR CRAFT BROODWAR (1ère PARTIE)	26
BALDUR'S GATE 2	40	FALLOUT 2	25	LOST IN TIME 2	BO1	STAR CRAFT BROODWAR (2e PARTIE ET FIN)	27
BALDUR'S GATE 2 FIN	41	FAUST	32, BO7	LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION	38, BO8	STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29, BO8
BLADE RUNNER	BO3	FINAL FANTASY 7	BO3	MARTIAN GOTHIC	39	STUPID INVADERS	41
BLAIR WITCH / VOLUME 1	41	FINAL FANTASY VIII	35	MDK2	37	<SWAT 3	35, BO7
BLAIR WITCH / VOLUME 2	41	FORCE COMMANDER	37	MESSIAH (2e PARTIE ET FIN)	37, BO8	TEX MURPHY OVERSEER	25
BLAIR WITCH / VOLUME 3	41	FRANKENSTEIN	BO1	METAL CONFLICT	39	THE 11TH HOUR	BO1
BRAINDEAD 13	BO1	GABRIEL KNIGHT 2	BO1	METAL GEAR SOLID	40	THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
CAESAR II	BO1	GABRIEL KNIGHT 3	33, BO7	MIGHT & MAGIC 6	BO3	THE DIG	BO1
CAESAR III	BO4	GOBLIINS 2	BO1	MONKEY ISLAND	BO3	THE LONGEST JOURNEY	35, BO7
CARMAGEDDON	BO3	GOBLIINS 3	BO1	MONKEY ISLAND 2	BO3	THE NOMAD SOUL	33, BO7
CARMAGEDDON 2 (2ème PARTIE ET FIN)	24	GOLDEN GATE KILLER	BO1	MYST	BO1	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO1
CHINE	BO4	GRIM FANDANGO	BO4	NEED FOR SPEED 3	BO4	TIME MACHINE	37
COMMANDOS	BO3	GROUND CONTROL	38	NOCTURNE	BO8	TITANIC	BO4
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27	GUNMAN CHRONICLES	41	ODYSÉE	BO8	TOMB RAIDER III	BO4
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ère PARTIE)	30	HALF LIFE	BO4	OPÉRA FATAL	37	TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31	HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34, BO7	PARIS 1313	35, BO7	TOMB RAIDER IV : LA RÉVÉLATION FINALE	34, BO7
CONGO	BO1	HALF LIFE /WORLDCRAFT (1e PART.)	24	PHANTASMAGORIA	BO1	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT (1e PART)	37
COUPE DU MONDE 98	BO3	HALF LIFE /WORLDCRAFT (2e PART. / FIN)	25	PHANTASMAGORIA 2	BO3	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT (2e PART)	38
CRÉATURES	BO1	HARVESTER	BO1	PHARAON	33	TOMB RAIDER : SUR LES TRACES DE LARA CROFT	40
CRÉATURES II	BO4	HEART OF DARKNESS	BO3	PLANESCAPE TORNEMENT (1ère PARTIE)	35, BO8	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
CRIMSON SKIES	41	HERETIC II	24	POMPEI	BO8	UNREAL	BO3
D	BO1	HEROES OF MIGHT & M. III	28	PRINCE OF PERSIA 3D	BO8	VAMPIRE	38, BO8
DARK REIGN 2	38	HITMAN, TUEUR À GAGES	41	PROJECT IGI	41	WARWIND	BO1
DARK PROJECT II	38	HOMEWORLD	32, BO7	QUAKE III	34	WING COMMANDER PROPHECY	BO3
DARKSTONE	31	ICEWIND DALE	39	RAINBOW 6	25	X-FILES THE GAME	BO3
DEUS EX	39	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	RAMA	BO4	X-WING ALLIANCE (1e PARTIE)	26
DEVIL INSIDE	BO8	INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35, BO7	RESIDENT EVIL 2	29	X-WING ALLIANCE (2e PARTIE ET FIN)	27
DIABLO II	38, BO8	ISHAR 3	BO1	RESIDENT EVIL 2 (1e PARTIE)	28	X-WING VS TIE FIGHTER	11
DINO CRISIS	39	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	BO4	RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	41	ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30	KING'S QUEST VII	BO1	REQUIEM	28		
DRACULA	32, BO7	KING'S QUEST VIII	28	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	BO4		
DRAGON LORE	BO1	KINGPIN	31	RIVAL REALMS	25		

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 - Par minitel : 3615 PC SOLUCES****
**3615 et 3668 : 2,21 F TTC/mn.

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX — N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN) — E-MAIL : abonnement@loisir.net

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 ❑37 ❑38 ❑39 ❑40 ❑41 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 1» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 3» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 4» **AU PRIX DE 49 FF**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 5» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 6» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 7» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 8» **AU PRIX DE 49 FF**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE 19

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

PS42A1

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 79 FF (+20 FF de frais de port) à choisir parmi les 7

Le Best Of PC n°2 est épuisé

N°8 + de 1800 trucs et astuces pour vos jeux
12 solutions complètes : Devil Inside, Diablo II, Les Sims, Louvre l'ultime malédiction, Messiah, Nocturne, Odysée, Planescape Torment, Pompéï, Prince of Persia 3D, Star Wars : la menace fantôme, Vampire.

N°7 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Age of Empire II, Atlantis 2, Aztec, Dracula, Faust, Half-Life : Opposing Force, Gabriel Knight 3, Homeworld, Indiana Jones et la machine infernale, Paris 1313, Swat 3, The Nomad Soul, The Longuest Journey, Tomb Raider IV : La Révélation finale.

N°6 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
15 solutions complètes : Alien Vs predator, Baldur's Gate, la légende de l'île perdue, Commandos : le sens du devoir, Darkstone, Discworld noir, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might and Magic III, King's Quest, masque d'éternité, Lands of Lore III, Outcast, Resident Evil 2, shadowman, Star Wars : la menace fantôme, Tomb Raider 2 version longue, Total Annihilation : Kingdoms

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half- Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. n°4 PC-Matos 39 FF

Les hors-série n°1, n°2 et n°3 sont épuisés

Bulletin de commande

PS4202

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS , B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN) **MAIL : abonnement@loisir.net**

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑3 - ❑4 - ❑5 - ❑6 - ❑7 - ❑8

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°4"** au prix de 49 FF* l'exemplaire (39 FF + 10 FF de port.)

M.❑ Mme❑ Mlle❑

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance :** 19

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** ..... **e-mail** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB ..... Expire fin : .....

Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 2,21 F TTC/min **- Par minitel : 3615 PCSOLUCES** 2,21 F TTC/min

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

No One Lives Forever

Cate Archer, ex-voleuse de haut vol est à présent agent secret au service de Sa Majesté. Tâche difficile en ces temps où l'ennemi prend la forme d'une organisation terroriste et criminelle aux ramifications infinies. N'y aurait-il pas une taupe au sein de l'agence britannique ? Et si tel est le cas, comment mettre un terme à la menace qui pèse sur le monde alors que l'ombre d'un traître plane ?

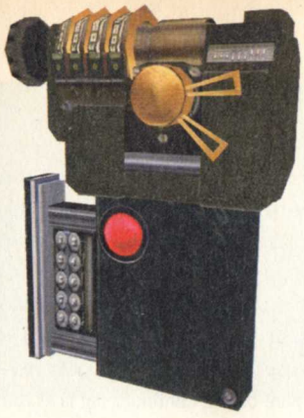
Éditeur : Sierra

Texte : Français

Voix : Anglaises

Sortie : Mars 2001

Config. mini : Pentium III 450 128 Mo



La mission

Après l'appel téléphonique, rendez-vous à la salle de briefing. Pour cela, rien de bien compliqué. Dans les couloirs, suivez le panneau "Salle de rapport". À la question que l'on vous pose, répondez "Je suis navré de vous avoir fait attendre..." Suivez le briefing et, finalement, dites "J'essaierai de répondre à vos attentes, et même plus." Si vous passez le briefing sans répondre de la bonne manière, vous n'aurez pas les deux éléments de renseignement. Une fois le briefing terminé, suivez le panneau "Salle d'entraînement" qui vous mènera à un ascenseur.

Au sous-sol, vous avez le choix de suivre l'entraînement ou de passer directement à la vraie mission.

L'entraînement de tactiques de base ne vous apprendra pas grand-chose. Par contre, lors de l'entraînement de tactiques avancées, on vous parlera des éléments de renseignements. Dans la pièce où l'on vous parlera, il y en a 8 (plans, porte-documents, lettres, microfilms...). Après le désamorçage, passez la porte à double battant (quel autre choix ?) et vous verrez un plan sur une table. Prenez-le pour obtenir un nouvel élément de renseignement. Plus loin, derrière une autre porte à double battant, vous trouverez une lettre sur une table.

Au pas de tir, dans l'un des box où vous récupérez des balles dum-dum, prenez la note épinglée au mur opposé à la cible. Dans le box suivant, avec le fusil Hampton, prenez la note qui se trouve elle aussi épinglée au mur. Après le pas de tir, allez à l'atelier du Père Noël en suivant les panneaux "Labo". Une fois que vous avez crocheté les deux serrures, ramassez le porte-documents sur la table et prenez la note épinglée sur le mur opposé.

Désastre marocain

Après avoir éliminé des tueurs avec votre fusil, à partir de la chambre d'hôtel, rangez votre fusil et prenez l'enveloppe "Top Secret" sur la table. Descendez au rez-de-chaussée pour entrer dans la chambre 12 pour protéger l'ambassadeur. Une fois fait, et après avoir éliminé les tueurs derrière votre porte, prenez l'enveloppe sous le petit meuble. Sortez et éliminez les malfrats avant de remonter à l'étage. Sur l'une des rambardes, vous trouverez une lettre. Descendez et franchissez la porte bleue pour passer à la scène suivante.

Mettez hors de combat l'homme de main qui se voit proposer un singe. Avant d'ouvrir la grille, tuez l'homme qui se cache de l'autre côté, derrière les poubelles. Sur le côté droit de la grille, il y a une note épinglée au mur sur l'affiche "Avis". Passez la grille et entrez dans le bâtiment de l'autre côté de la cour. Passez sur la gauche et tuez le garde puis retournez sur vos pas pour prendre l'autre chemin. Dans une salle, vous trouverez deux touristes et un garde. Éliminez-le et dirigez-vous vers la porte cadenassée. Dans ce petit local, il y a un porte-document sur l'une des étagères. Sortez et prenez le couloir jusqu'à la chambre 103. Vous y trouverez un gilet pare-balles. Plus loin, la chambre 102 ne vous donnera rien. Par contre, dans la chambre 101, là où une soubrette fait le ménage, vous trouverez une lettre sous le lit. En continuant dans le couloir, vous vous retrouverez à une intersection. À gauche, vous retournez à votre point de départ. Prenez donc à droite, là où il est écrit "Toilettes". Montez par l'escalier et préparez-vous à faire manger du plomb à quelques vilains bonshommes. Prenez tout de suite à gauche et continuez pour vous rendre dans la chambre 204. Sur la commode, à droite du téléviseur, il y a une lettre. Lorsque vous arriverez près d'une rambarde intérieure, dans le couloir, approchez-vous doucement pour mettre une balle dans la tête du garde qui se trouve en contrebas. Dans la cour, sur le bar, vous trouverez une enveloppe "Top Secret". Prenez le fusil et vous devriez pouvoir éliminer les deux gardes du patio. Mais, avant d'y mettre les pieds, mettez votre œil dans la lunette car il y a un troisième garde qui se trouve soit dans la tour de gauche soit dans celle de droite (c'est aléatoire). Ensuite, entrez dans le bâtiment et prenez sur votre droite. Au guichet de l'agence de voyages, vous pourrez éliminer un agent russe. Sur le comptoir, il aura malencontreusement laissé des fichiers. Continuez et passez dans le couloir sans vous diriger vers les trois touristes. Continuez dans le même couloir et vous surprendrez trois malfrats, au coin. À côté d'eux, il y a deux distributeurs de boissons et aussi une glacière. Dessus, vous pourrez prendre un attaché-case. À présent, inspectez la salle où se trouvent les touristes. Sur le rebord de l'une des fenêtre se trouve un porte-document sur lequel est inscrit "Official use only". C'est un nouvel élément de renseignements. Continuez et vous vous retrouverez dans une

grande salle où se trouvent deux touristes mais aussi un agent ennemi. Une fois celui-ci éliminé, faites attention car il y en a deux autres au-dessus. s'ils vous repèrent, ils vous tireront dessus quand vous entrerez dans la salle. Jetez un œil derrière le porte-bagages à roulettes près de l'ascenseur : il y a un attaché-case. N'oubliez pas non plus les dossiers à côté de la plante verte, au centre de la pièce. Sortez de cette pièce en prenant le passage face à celui par lequel vous êtes venu (il faut monter un petit escalier). À l'intersection, vous verrez une femme. Dirigez-vous vers elle et préparez votre fusil pour mettre hors de combat les deux gardes qui se trouvent un peu plus loin, après le coin. Continuez tout droit par ce passage et éliminez deux nouveaux agents après le coin. Continuez jusqu'au banc où vous verrez un gilet pare-balles. Prenez-le et rebroussez chemin. Passez l'une des portes où il est écrit "sortie". Elle vous mène dans la cour derrière les baies vitrées. Sur l'une des tables, il y a un dossier. Retournez au banc, là où vous avez trouvé le gilet, et descendez par les escaliers pour rencontrer Bruno.

Après que Bruno s'est fait descendre par Volkov, allez au fond de la pièce. Vous y trouverez une note épinglée au mur. Si vous avez des lunettes, photographiez le registre juste à côté. Ensuite, retournez sur vos pas dans l'hôtel pour sauver les touristes et désamorcer les trois bombes. Dans le hall avec l'ascenseur, il y a deux ennemis avec, justement, l'une des bombes sur une porte. Dans le couloir suivant, deux autres ennemis placent une bombe sur l'une des portes. Une fois de plus, au coin, deux malfrats sont en train de placer une bombe sur la porte rouge. Un peu plus loin, vous allez sauver un otage en tuant deux malfrats. Continuez et vous serez méchamment accueilli par une bande d'agents. Vous trouverez, à cet endroit, une nouvelle bombe sur l'un des piliers de la salle. Repassez devant le guichet de l'agence de voyage et, avant de sortir de l'autre côté, éliminez les deux ennemis qui menacent un otage. Après s'être approché de lui, tuez les trois ennemis près du bar de la cour extérieure, à la lunette. Vous verrez, sur la porte, une bombe qu'il vous faudra désamorcer. Continuez et vous libérerez un nouvel otage, ce qui vous permettra de passer à la scène suivante.

Dès le départ, il faut rapidement mettre hors d'état de nuire plusieurs agents belliqueux. Ensuite, traversez la cour et entrez dans le bâti-

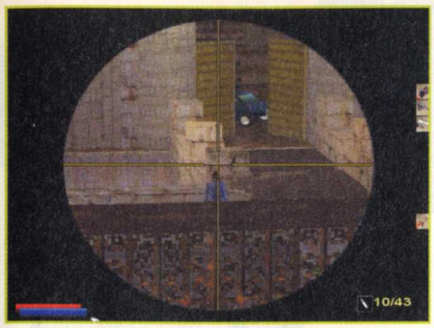
ment. À côté du banc, il y a un porte-document et, sur le banc, un gilet pare-balles. Après avoir descendu quelques marches, vous affronterez un grand nombre d'agents dans les rues. La plupart seront au même niveau que vous alors que certains seront sur les toits.

Dirigez-vous tout droit jusqu'aux caisses et tournez au coin. À l'intersection, prenez sur votre gauche. Passez la première porte à droite et vous serez nez à nez avec un ennemi. Tuez-le et vous pourrez prendre le gilet pare-balles. Retournez dans le couloir et continuez pour monter sur les toits. De là, éliminez certains des agents en contrebas. Sur la petite terrasse en bois, il y a des plantes vertes. Regardez près de l'une d'elles et vous trouverez une enveloppe. Continuez jusqu'au téléphone et prenez l'enveloppe kraft qui se trouve sur la tablette juste en dessous. Continuez à suivre le couloir jusqu'à un banc. Sur le sol devant lui, il y a une enveloppe "Top Secret". En continuant, vous serez stoppé. Pourtant, il y a un gilet pare-balles de l'autre côté. Plaquez-vous contre le mur et longez-le sur le rebord vers la gauche. Au bout, faites un petit saut pour atterrir sur la passerelle. Sur la première terrasse, vous trouverez un porte-document sous la table. Traversez la passerelle et vous trouverez une enveloppe sous la première table. Revenez sur vos pas et descendez jusqu'à porte où vous avez trouvé un gilet pare-balles. Continuez par là et vous descendrez par des escaliers avant de surprendre de nouveaux ennemis.

Passez en contrebas, là où se trouvent les touristes. Tuez un ennemi et montez l'espèce de rampe. Prenez le passage de droite où il y a simplement des poutres sur le sol. À l'intersection, tuez l'agent au loin avant de ramasser le porte-document. Dans les cours successives, vous allez tomber en face de pas mal d'agents ennemis, jusqu'à une intersection où vous aurez le choix entre une porte jaune et une porte bleue. De toute façon, la seule qui s'ouvrira sera la bleue. Derrière se cachent trois gardes. Une fois éliminés, il vous sera possible de prendre des dossiers sur l'une des caisses, un porte-document à côté de la table basse devant le divan et, enfin, un gilet pare-balles.

Continuez et, lorsque vous verrez une terrasse, éliminez tout d'abord les agents qui s'y trouvent. Ensuite, prenez votre fusil à lunette et tuez celui qui se trouve sur votre droite de l'autre côté des remparts ainsi que celui en bas.

Vous pouvez alors continuer dans la cour, sans trop de dangers. Descendez par les escaliers et passez devant la voiture. Dirigez-vous vers l'es-



calier qui permet d'accéder à l'étalage avec les pastèques. Vous y obtiendrez un gilet pare-balles. Ne vous laissez pas tomber et remontez pour accéder au pont en bois délabré. Ne tombez pas dans les trous et avancez pour y trouver un agent blessé. Choisissez de l'interroger sur Volkov. Posez-lui la question trois fois sans le torturer et vous obtiendrez des éléments de renseignement.

Avec le fusil à lunette, éliminez les trois ou quatre gardes qui se trouvent aux alentours de la tente. Ensuite, approchez-vous et prenez les munitions sous la tente, puis continuez au-delà de la voiture. De la même façon, mettez hors de combat l'ennemi près de la tente suivante ainsi que celui qui se cache près des murets en ruine. Lorsque vous approchez des murets, une voiture s'arrête en crissant des pneus. Éliminez son chauffeur ou alors tirez dans la voiture pour la faire exploser. Peu discret mais efficace. Continuez jusqu'à la tente dans les ruines et vous trouverez une enveloppe kraft. Juste à côté, entre quatre murs en ruine, vous trouverez un gilet pare-balles. Quelques dizaines de mètres après, vous

verrez une clôture. Derrière celle-ci, il y a un van, des munitions et des éléments de renseignement. Tout cela sent le piège. Approchez-vous de l'écriteau au milieu de la clôture. Il est indiqué "Champ de mines" et vous trouverez une note épinglée dessus. Il est donc préférable de ne pas s'y aventurer, à moins d'avoir les lunettes "détecteur de mines".

Continuez jusqu'à la grande bâtisse. Entrez dans les ruines qui se trouvent devant et laissez-vous tomber dans le puits. Nagez jusqu'à arriver dans les sous-sols du bâtiment.

Éliminez le garde puis plongez dans l'eau pour récupérer l'enveloppe qui est au fond. Il y a un deuxième garde. Si vous avez fait du bruit, il viendra voir ce qui s'est passé. Sinon, il restera à son poste et ce sera à vous de le débusquer.

Mettez les pieds hors de l'eau et inspectez les pots dans le premier couloir pour trouver une lettre. Montez par les escaliers et éliminez les gardes, le plus silencieusement possible. Enfin, vous arriverez à une intersection. Entrez dans la pièce avec les caisses. Sur l'une d'elles il y a un porte-document. N'entrez pas dans la cour et retournez dans le couloir. Montez par les escaliers et tuez le garde. Faites très attention : il y en a un deuxième qui se trouve au-dessus de vous. Faites du bruit et il viendra jusqu'à vous. Ensuite, ramassez l'attaché-case qui se trouve derrière le fauteuil cassé. Montez par l'escalier suivant et préparez votre fusil à lunette pour éliminer un garde de l'autre côté d'un très long couloir. Faites de même avec le garde qui fait sa ronde en bas.

La suite va être un peu plus ardue. En effet, vous allez entendre deux gardes qui parlent d'un bateau. Éliminez-les rapidement et mettez-vous à couvert. D'autres gardes vont arriver et l'endroit est bien trop à découvert. Donc, jetez-vous rapidement dans le couloir où sont les gardes. Il sera alors plus facile d'éliminer les trois autres gardes qui vont arriver devant vous. Allez dans la cour principale et restez près du mur pour aller vers la grande porte. Prenez le petit

couloir qui se trouve là et vous arriverez à une grille. Ouvrez-la et prenez l'attaché-case derrière le générateur. Revenez en arrière et prenez le couloir qui vous mènera à une cour intérieur dans laquelle vous avez fait le ménage. Continuez et vous trouverez un couloir qui vous mène vers deux gardes dans une autre cour. Dans l'un des renfoncements de celle-ci, vous trouverez une enveloppe kraft sur le sol. De cet endroit, tuez le garde qui se trouve de l'autre côté de la cour, derrière un portail grillagé. Ensuite, prenez le petit couloir en face de l'endroit où vous êtes. Vous arriverez de l'autre côté du portail grillagé. Restez à couvert et repérez un garde de l'autre côté de la cour. Prenez le fusil à lunette et éliminez-le. Sa mort amènera d'autres gardes par la porte qui se trouve derrière lui. Tuez-les tous ! Pour trouver l'endroit où ils se trouvent, regardez la lune et descendez un petit peu vers la gauche. Une fois cette résistance éliminée, crochetez la serrure sur votre gauche puis ouvrez la porte. Vous y trouverez des munitions et un gilet pare-balles. Ensuite, traversez rapidement la cour pour atteindre une petite porte ouverte. Mettez-vous à couvert et préparez votre fusil à lunette pour mettre hors de combat le garde qui se trouve au balcon. Une fois qu'il est mort, d'autres gardes passeront la porte et ce sera un jeu d'enfant de les éliminer. Lorsque le calme sera revenu, dirigez-vous vers une porte identique à celle que vous venez de passer, mais fermée. Derrière, il y a un garde que vous plomberez. Rebroussez chemin jusqu'au générateur électrique puis passez devant la petite fontaine pour retourner dans la cour principale. Préparez-vous à rencontrer trois ou quatre gardes après avoir passé la grande ouverture à gauche des deux palmiers. Arrivé sur le balcon, la mission prend fin.

Requiem pour un espion

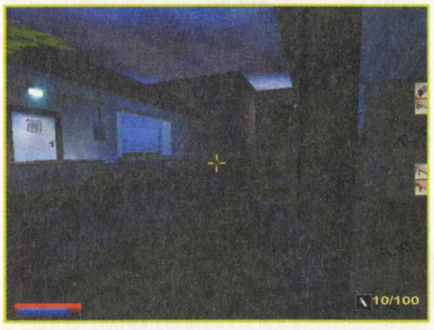
Lors de votre rencontre avec vos supérieurs, lorsque vous en aurez le choix, parlez de la trahison (même si vous voulez être moins sympathique). Vous obtiendrez ainsi des éléments de renseignement. Vous pourrez aller vous entraîner.

Berlin By Night

Parlez avec votre contact, l'homme au chapeau dans la rue. Une fois qu'il vous aura parlé, courez à la cabine téléphonique plus loin sur la gauche. Prenez l'enveloppe "Top Secret" sous le téléphone et décrochez le combiné. Retournez en arrière et passez la porte derrière la femme. Appuyez sur le bouton pour appeler l'appartement 205. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Dans le couloir, frappez à la porte 205 et on vous glissera un document sous la porte. Ramassez-le puis descendez dans la rue. En face, sur la gauche, il y a une allée avec un écriteau "Bier". Entrez dans le bar et parlez avec l'homme assis à une table. Sortez et entrez dans la guérite du garde pour lui parler. En échange d'argent, il vous ouvrira la porte. Mais avant de sortir, prenez l'enveloppe sur le petit meuble blanc. Entrez dans la cour et longez le mur pour ne pas être repéré par la caméra. Vous entendrez une conversation entre deux personnages. Restez planqué en attendant qu'ils se séparent.

À présent, il va falloir jouer serré si vous ne voulez pas déclencher l'alarme. Pour cela, restez dans le morceau de la cour par où vous êtes entré et attirez les gardes vers vous. Si vous les tuez et que les cadavres ne sont pas repérés par la caméra, l'alarme ne se déclenchera pas. Si elle se déclenche ou si vous faites trop de bruit, il est possible que deux gardes du garage viennent voir ce qui se passe. Les deux gardes morts, vous pouvez éviter la première caméra en courant vers l'arbre en face pendant qu'elle balaye le côté droit de la cour. Vous pourrez ensuite passer sans vous faire remarquer derrière le camion. Il y a deux autres caméras, dont une au coin que l'on voit facilement à partir du camion.

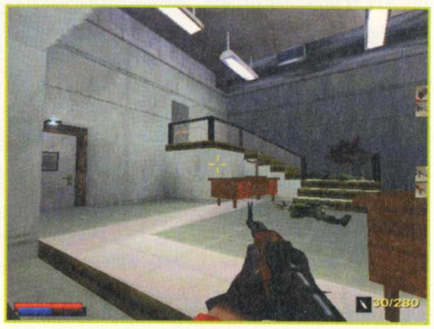
L'autre est accrochée à un poteau avec une lampe. Au pied de celle-ci, il y a une trappe cadenassée. Placez-vous au pied du poteau sans vous faire repérer et crochetez la serrure avec votre barrette. Attention aux caméras. Ensuite, ouvrez la trappe et descendez sans tomber. Suivez le conduit et crochetez le cadenas de la porte avant de monter par une échelle. Vous pouvez aussi passer par le garage (en évitant les caméras) si vous avez été surpris par les deux gardes supplémentaires. Encore une fois, il faut faire très attention pour ne pas déclencher l'alarme. Il y a un garde dans une petite cabane. Tous les autres gardes sont derrière le grillage (au même niveau que vous, mais aussi dans des tours). Si vous ne les avez pas encore tués, il y a, de votre côté, deux



gardes dans le garage. Il y a peu de chances pour que vous puissiez continuer sans déclencher l'alarme. Tuez le garde de la cabane ainsi que ceux qui sont à votre portée, tout en restant à couvert. Lorsque tout danger sera écarté, entrez dans la cabane et actionnez le levier pour ouvrir la porte grillagée. Reprenez le conduit souterrain ou traversez le garage, dans lequel vous trouverez un gilet pare-balles, pour atteindre la grille que vous venez d'ouvrir. Dans la cour, faites attention aux gardes dans les tours. Je vous conseille aussi d'éliminer les chiens qui sont dans leurs cages. Entrez dans le bureau tout au fond par la fenêtre. Sur la table, vous trouverez une lettre. Passez la porte qui mène à une petite salle de contrôle. Prenez les munitions et appuyez sur le bouton rouge pour stopper l'alarme. Le calme est

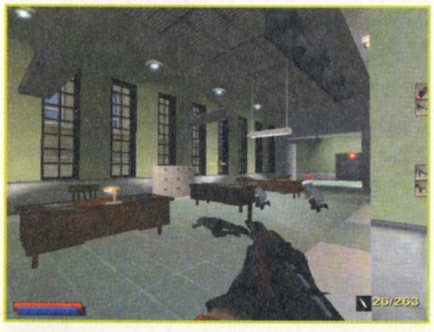
enfin revenu. Passez la porte en face et préparez-vous à éliminer les gardes qui sont dans la cour. Ne sortez pas. Les gardes hors de combat, vous pouvez jeter un œil sur la droite et voir deux grands projecteurs en hauteur. Derrière chacun d'eux, il y a un soldat. Placez-vous derrière le container à ordures et tuez-les tous. Approchez-vous de la porte à double battant et vous passerez à la scène suivante.

Prenez la note épinglée sur le mur de gauche. Tuez le garde dans la cour et entrez par la porte sur votre gauche. Si vous n'entrez pas trop rapidement, vous pourrez rester camouflé et écouter la conversation entre les gardes. Si vous êtes trop rapide, vous aurez un bon nombre de gardes sur le dos et l'alarme retentira. Traversez le petit entrepôt jusqu'à un bureau où vous trouverez une lettre sur le secrétaire en métal. Continuez dans le couloir jusqu'à la grande pièce remplie de caisses. Tout de suite, vous verrez trois barils et, sur l'un d'eux, une charge explosive : activez-là. Normalement, si l'alarme a été déclenchée, vous ne devriez plus avoir de résistance devant vous. Dans le cas contraire, faites attention car il y a une caméra dans cette salle qui vous empêche l'accès au bureau qui la surplombe. Une fois que vous avez éliminé les soldats, montez dans cette salle pour y récupérer une bande confidentielle, sur la table. Le challenge, pour ne pas déclencher l'alarme (si ce n'est déjà fait), est de tuer les gardes sans que leurs cadavres soient dans le champ de la caméra, mais aussi d'éliminer celui qui se trouve dans le bureau derrière la baie vitrée avant qu'il ne prévienne ses camarades ! Votre boulot achevé, prenez la porte à double battant qui vous ramène dans la cour. Il y a, un peu plus loin, une grille cadenassée avec des caisses juste derrière. Crochetez le cadenas puis grimpez sur les caisses pour atteindre la fenêtre. Tuez le garde en contrebas puis entrez. Grimpez sur les caisses qui se trouvent en face pour prendre une lettre. Descendez puis actionnez le bouton pour ouvrir la porte métallique. En face de vous, il y a une rampe qui mène à un camion. Tuez le garde et faites attention à celui qui se cache derrière. Passez la porte à gauche du camion. Vous arrivez dans un petit couloir qui mène à des barils et à une autre porte. Tuez le soldat qui se trouve là et attendez un peu, près des barils. Vous entendrez un garde appeler. Passez la porte et tuez le garde qui se trouve en bas. Un autre soldat surgira alors. Ne lui laissez pas le temps de réagir. Descendez par l'escalier métallique et vous trouverez un gilet pare-balles entre les générateurs. Retournez en arrière vers le camion, passez derrière lui et montez par le petit escalier pour passer la porte blanche qui vous mènera à un réfectoire. Tuez le garde, ce qui a comme effet d'en attirer deux autres. Entrez dans la cuisine et vous trouverez un dossier sur l'un des plans de travail. Dans le réfectoire, montez par l'escalier et passez la porte pour arriver dans une autre cour. Ne vous faites pas repérer par le garde qui se trouve de l'autre côté et longez le mur sur la droite. Un petit passage vous mènera sur trois barils où vous trouverez une autre charge explosive que vous activerez.



Continuez par là et tuez le soldat qui monte la garde dans l'entrée de la bibliothèque. Si vous êtes repéré, deux autres gardes devraient arriver. Ne montez pas par l'escalier et ouvrez la petite porte sur la gauche. Descendez et, dans la pièce où se trouvent des barils, activez la charge explosive. Une partie de votre objectif sera ainsi réalisée. Montez et prenez finalement l'escalier où se trouvaient les gardes. Traversez le hall pour atteindre la bibliothèque.

Éliminez toute résistance et photographiez le livre sur le bureau près d'un des rayonnages. Faites de même en continuant dans la salle suivante du couloir. Vous avez réussi la deuxième partie de votre mission et il serait tentant de s'en aller. Pourtant, continuez dans le couloir pour trouver un gilet pare-balles ainsi qu'une lettre sur la table. Sur la même table, il y a aussi un briquet : vous ne pourrez le prendre que si vous n'en avez pas déjà un. Sortez de la bibliothèque par la porte que vous aviez empruntée pour entrer. Près de la porte de derrière, vous rencontrerez Werner Von Haupt. Utilisez votre briquet sur lui. Lorsque vous parlerez tous les deux, utilisez la phrase "Excusez-moi, j'ai fait de mon mieux" pour obtenir un élément de renseignement supplémentaire. Descendez dans la salle où vous avez activé la dernière charge explosive et ouvrez la porte qui se trouve là. Dans la salle suivante, prenez l'enveloppe sur les cartons. Enfin, actionnez le meuble à étagère sur le mur pour trouver l'entrée secrète, ce qui vous permet de passer à la scène suivante.Pour continuer, vous pouvez essayer d'avancer en ne vous faisant pas repérer. Cela se révèle assez difficile. L'autre option est d'y aller franco en tirant sur les gardes de l'endroit où vous vous trouvez au départ. Utilisez les piliers pour vous abriter des tirs et tuez tous les gardes qui arrivent. Le calme revenu, allez sur la gauche où une femme s'abrite derrière un bureau. Utilisez vos lunettes pour photographier le livre ouvert sur le meuble derrière elle. Montez par les escaliers et entrez dans le bureau qui a une fenêtre. Prenez le porte-document sur l'étagère. Il reste encore quelques gardes dans les environs, alors faites attention. Passez devant la porte des toilettes des femmes et des hommes et allez tout droit pour arriver dans le vestiaire. Sur l'un des deux bancs, vous trouverez une lettre. Ensuite, prenez le passage face aux toilettes. Tuez le garde et ne faites pas attention aux chercheurs. Entrez dans le premier bureau, vous y trouverez un gilet pare-balles. Dans le second bureau, c'est un plan sur une table qui vous attend. Continuez et prenez l'ascenseur. Tuez les gardes qui se trouvent à l'endroit où vous arrivez et prenez la lettre sur la table, face à l'entrée de l'ascenseur.



Éliminez tous les gardes à cet étage en prenant les deux chemins possibles. Dès que vous arrivez à des escaliers, rebroussez chemin pour faire le ménage à cet endroit avant de monter. Près de l'un des escaliers il y a une porte où l'on vous dira "J'ai encore du travail à faire." Retournez-vous et allez prendre le gilet pare-balles dans le petit couloir. Entrez dans la pièce qui se trouve juste à côté avec un logo de radioactivité sur la porte. Vous trouverez un dossier sur l'un des plans de travail. Lorsque vous déciderez de monter, faites-le par l'escalier qui se trouve près de cet endroit. À l'étage supérieur, prenez l'attaché-case qui est dans la

salle avec la porte où vous verrez un logo de radioactivité. À la première intersection, faites le ménage avant de continuer tout droit jusqu'à une porte avec un logo médical vert. Passez le coin et vous pourrez prendre une lettre sur le rebord d'un comptoir dans une cafétéria. Éliminez toute résistance jusqu'à l'escalier. Aucune raison de descendre : alors rebroussez chemin jusqu'à l'intersection. Sur l'un des bancs de la salle de classe, vous trouverez un nouveau dossier. Continuez jusqu'au bout du couloir et entrez dans la pièce de gauche en premier après avoir tué les gardes. Un gilet pare-balles se trouve dans un coin et un dossier confidentiel est sur le plan de travail.

Allez dans l'autre pièce pour parler avec le docteur Schenker. Au milieu de la conversation, vous serez interrompu par quatre gardes. Déplacez-vous rapidement pour vous mettre dans le côté opposé à la porte sans avoir le docteur Schenker dans votre ligne de mire. Tuez-les tous et emmenez le docteur à la sortie. Vous rencontrerez alors une très grande résistance. Avant de repartir, n'oubliez pas qu'il y a un gilet pare-balles dans le bureau en face, si vous ne l'avez pas déjà récupéré. Retournez à la porte que vous ne pouviez pas franchir, juste avant l'un des escaliers, et vous serez sain et sauf.

Turbulences imprévues

Parlez avec Schenker en choisissant les questions suivantes : "Et votre femme, est-ce qu'elle va vous rejoindre en Angleterre ?" et "Mais comment est-ce possible ?"

Sortez de la cabine et éliminez tous les soldats dans le couloir. Faites de même avec ceux qui se cachent entre les sièges dans la salle suivante. Avant de continuer, retournez en arrière dans le couloir et entrez dans une soute à bagages. Ramassez le porte-document. Il n'y a plus rien de ce côté et vous pouvez commencer à remonter vers la cabine de pilotage en tuant chaque soldat sur votre passage. Il y a un gilet pare-balles dans les toilettes et une lettre sur la cuvette. Juste derrière, vous verrez deux soldats sauter de l'avion.

Continuez par l'est, c'est moins difficile. Sur le sol, il y a deux petites poignées blanches. Ouvrez la trappe et rampez dans le conduit. Sortez de l'autre côté et, une fois de plus, frayez-vous un chemin à coups de flingue. Attention aux rideaux : tirez dedans car des ennemis s'y cachent et tirent eux-mêmes à travers. Attention au soldat qui tire aussi du haut de l'escalier. Vous atteindrez facilement la cabine de pilotage... où vous serez assommé.

Lorsque vous reprenez vos esprits, foncez dans la salle de conférence au fond pour ramasser un dossier. Descendez rapidement et ramassez une arme sur le sol pour tuer le type qui vous attend. Avant de passer dans le conduit, prenez rapidement l'attaché-case sur l'un des sièges. De l'autre côté du conduit, tuez les deux gardes et prenez le microfilm sur le plan de travail à côté des toilettes. Avant de continuer vers l'arrière, prenez l'attaché-case sur le siège qui obstrue la porte. Allez vers l'arrière et, en passant, prenez le dossier sur la tablette de l'un des sièges. La queue de l'avion va se décrocher et vous serez éjecté.

Il faudra alors atteindre le parachutiste qui est en chute libre en dessous de vous, tout en tuant ceux qui sont au-dessus. Attention, si vous tirez sur celui qui est en dessous, il ouvrira son parachute et s'en sera terminé de vos aventures. Au bout d'un moment, plus aucun parachutiste ne viendra vous titiller et il vous sera alors possible d'attraper celui qui est en dessous de vous.

Des explications, s'il vous plaît ?

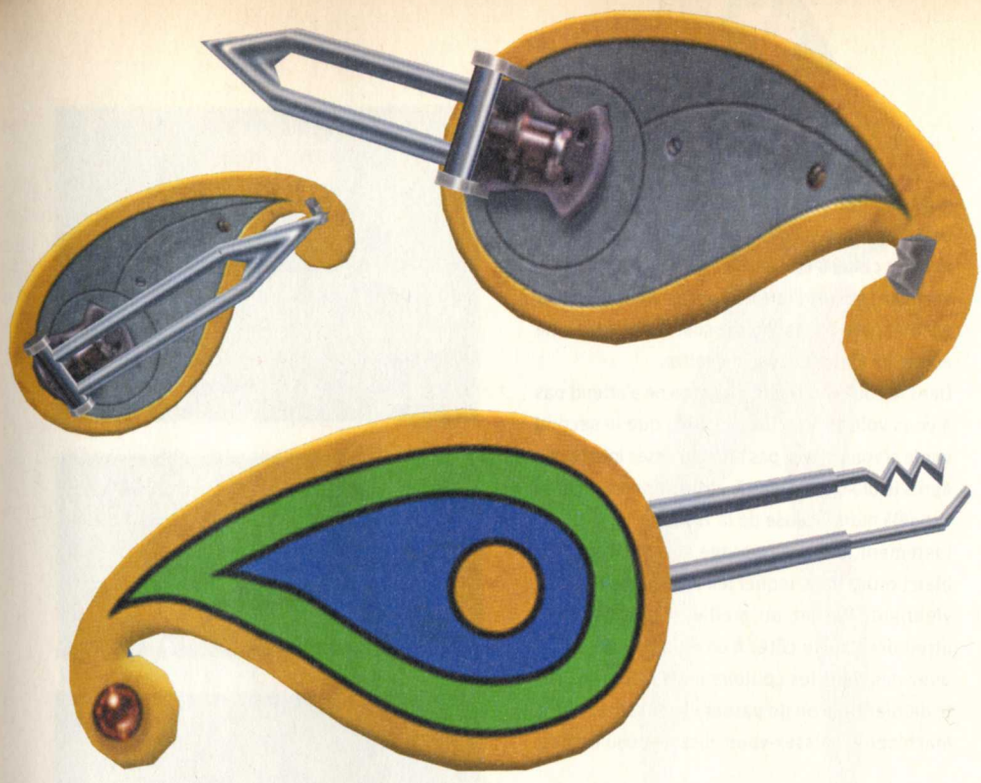
Au débriefing, répondez : "J'ai fait de mon mieux, étant donné les circonstances, pour obtenir des éléments de renseignements".

Une fois dans la salle d'entraînement, utilisez le parfum puis sortez.

Rendez-vous à Hambourg

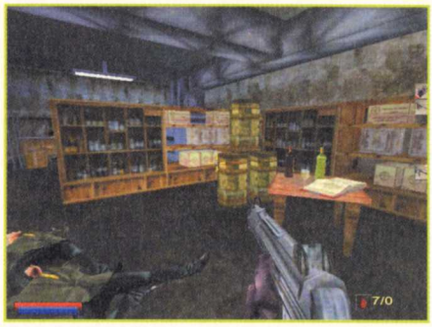
Ne parlez pas avec tout le monde sinon vous risquez de dévoiler votre couverture. Parlez seulement à la femme qui se trouve à l'écart de la file d'attente. Pendant qu'elle divertit le garde, grimpez sur la benne à ordures pour atteindre la fenêtre. Pendant qu'ils discutent, attendez que la caméra ne soit plus pointée dans votre direction pour ouvrir la fenêtre et entrer.

Parlez avec toutes les personnes dans le club. À l'étage inférieur, il y a des toilettes pour dames. Vous y trouverez un porte-document. Tout en haut, il y a le bureau du directeur. Ouvrez la porte et attendez, pour entrer, que la caméra ne puisse pas vous voir. Courez pour vous placer juste en dessous d'elle. N'ayez pas peur du type derrière le bureau, il dort. Surveillez la caméra et, au bon moment, allez prendre la lettre sur le bureau avant de vous remettre sous la caméra. Il n'y a plus qu'à sortir. Cela ne sert probablement à rien, mais refermez la porte



derrière vous. Descendez pour retrouver Goodman qui est habillé avec un pantalon et une chemise verte. Ensuite, faites en sorte que le type habillé en noir vous suive jusqu'aux toilettes pour dames, ce qui vous mènera à la scène suivante.

Sortez des toilettes et éliminez les deux types armés qui viennent vers vous. Faites-le rapidement pour sauver l'homme qui se trouvait là, puis parlez-lui. Ensuite, ne remontez pas encore pour retrouver Goodman. Allez dans la direction inverse et vous trouverez une porte que vous ne pouviez pas passer jusque-là. Juste avant, il y a des téléphones. Si vous ne l'avez pas encore pris, il y a un parfum soporifique.



Dans une sorte de petite réserve, utilisez vos lunettes pour photographier le livre ouvert sur la table. N'oubliez pas de prendre le porte-document qui se trouve sur les tonneaux. Sur la table, photographiez le registre pour obtenir des éléments de renseignement supplémentaires. Continuez, en éliminant tous les malfrats, jusqu'à une intersection. Sur votre droite, les cuisines. Mais auparavant, allez sur la gauche pour accéder à une nouvelle réserve où vous trouverez une lettre sur une petite table. Traversez les cuisines pour vous retrouver dans la salle principale du club. Après avoir fait le ménage, Goodman viendra vous parler. Passez la porte à double battant et descendez l'escalier qui vous mènera à un bar. Sur l'une des tables, vous trouverez un porte-document.

Rebroussez chemin et passez la porte qui mène à une salle dans laquelle il y a un gilet pare-balles ainsi qu'un porte-document sur le sol. La sortie se trouve ici. Il suffit d'ouvrir la fenêtre.
Lorsque vous sortez du bâtiment par la fenêtre, un sniper abat votre contact. Tuez-le et entrez dans le box qui se trouve juste en dessous pour

obtenir des munitions. Passez par les escaliers jusqu'à sortir et entendre une conversation philosophique à propos de la bière, du bien et du mal. Lorsque vous n'entendez plus parler, lancez une pièce devant vous et tuez les deux types avant qu'un troisième n'arrive. Ensuite, avancez légèrement et éliminez le sniper sur le toit, à votre droite.

Presqu'au même endroit, un autre sniper se tient prêt à vous tirer dessus. Cela devrait d'ailleurs attirer un autre garde. Traversez le pont et prenez le gilet pare-balles avant de descendre sur le

ponton qui, en fait, est une sorte de radeau qui vous emmènera à la scène suivante.

Escale à l'Atelier du Père Noël

Dans la zone des tactiques avancées, prenez le briquet et utilisez-le pour découper les cadenas qui vous empêchent de passer. Ensuite, prenez le rouge à lèvres et lancez-le pour détruire le mannequin et les pastèques. Passez la porte et vous passerez à la suite.

Une petite longueur d'avance

Toute première chose : dès que vous arrivez, retournez-vous et passez derrière la cabane en tôle. Sur le sol, vous trouverez une lettre. Éliminez les gardes puis supprimez le cadenas pour passer la grille. Si vous avez fait du bruit, les deux gardes qui se trouvaient de l'autre côté du grillage sont mort le long de la palissade. Ils ne sont donc pas repérés par la caméra. Lorsqu'elle ne pointe pas dans votre direction, courez pour vous placer en dessous. Évitez-la une fois de plus pour passer le long du bâtiment en ignorant l'escalier. À l'intersection, allez sur la droite dans l'impasse et tirez sur le garde de l'autre côté pour l'attirer. Je vous conseille d'éliminer ensuite le deuxième garde tout au fond avec le fusil à lunette avant de continuer. Actionnez la roue sur la chaudière et rebroussez chemin pour vous mettre à l'abri. Elle explosera, ce qui aura pour effet d'attirer des gardes. Tuez-les à cet endroit. Il n'y a, en effet, aucune caméra de surveillance. Cela vous permet de continuer en toute sûreté tout en évitant les caméras. Si l'alarme est donnée, pas mal de gardes surgiront derrière vous. Entrez dans le baraquement par l'ouverture sous la caméra. Sur les trois cartons empilés, il y a un dossier. Dans le vestiaire, ouvrez l'une des portes pour y trouver un gilet pare-balles. Au-dessus, sur une tablette au même endroit, il y a une lettre.

Dans le couloir qui suit, un garde ne s'attend pas à vous voir arriver. Tuez-le ainsi que le second garde si vous n'avez pas attendu assez longtemps après le dialogue. Dans le cas contraire, le garde est déjà mort à cause de la vapeur.

Justement, dans le passage suivant, regardez bien l'ordre dans lequel les jets de vapeur surviennent. Passez au meilleur moment pour atteindre l'autre côté. À ce moment, ne continuez pas dans les couloirs mais retournez sur le dernier tronçon de passerelle et sautez sur la machinerie. Laissez-vous glisser jusqu'en bas.

Derrière la cuve, il y a des charges explosives et des munitions. Ouvrez la porte à deux battants et prenez la note épinglée au mur. Descendez par l'escalier après avoir attendu la fin de la conversation. Il sera alors facile de tuer les deux gardes qui ne se méfient pas. Prenez la note épinglée au-dessus de l'interrupteur. Ne passez pas la porte à double battant car le couloir est rempli de vapeur. Actionnez l'interrupteur et remontez pour arriver devant une échelle jaune. Si vous avez coupé le courant, il n'y a plus d'arc électrique et vous pouvez monter sur la passerelle. Dès que vous avez grimpé par l'échelle, regardez sur le sol : il y a une lettre. Tout au bout, ouvrez la fenêtre et descendez par l'échelle. Actionnez la roue pour purger l'acide. Retournez dans la salle où vous aviez trouvé des munitions sous les passerelles.

Évitez les vapeurs et ramassez la roue qui était auparavant immergée dans l'acide. Grâce à lelle, vous allez pouvoir éliminer la vapeur en l'utilisant sur les tuyaux au-dessus de la grille, plus loin dans le couloir. Enfin, vous pourrez retourner à la porte à double battant dans la pièce où il y a l'interrupteur électrique. Vous y rencontrerez Goodman.

Tuez le garde devant la porte du bâtiment. Entrez-y et faites attention à la caméra. Dans la cour suivante, essayez de tuer les gardes sans que leurs cadavres ne restent devant la caméra placée au-dessus de la porte de l'entrepôt.

D'ailleurs, pour l'éviter, entrez dans l'entrepôt en montant sur des caisses puis sur le toit du côté droit. Ouvrez la fenêtre pour entrer. Parmi les caisses, prenez la lettre sur le chariot élévateur. Ouvrez la porte à double battant et attirez les gardes pour ne pas les tuer face à la caméra qui se trouve plus loin. Ensuite, pour éviter cet espion électronique, ne prenez pas l'escalier mais grim-

pez sur les caisses pour atteindre le rebord de la baie vitrée. Prenez le gilet pare-balles caché derrière les cartons puis continuez. Dans le bureau, n'oubliez pas le dossier près de l'une des deux machines à écrire. Plus loin, vous devriez trouver une porte cadenassée. Avant de vous en occuper, prenez l'autre chemin et tuez les gardes qui se trouvent là. Ne sautez pas de la passerelle et retournez faire sauter le cadenas. Prenez le gilet pare-balles. Actionnez l'interrupteur électrique puis les leviers de la grue.

Sortez rapidement sans attendre et cela devrait ameuter quelques gardes : tuez-les. Retournez dans le bureau et éliminez l'homme en costume. Enfin, descendez sous la passerelle pour activer deux charges supplémentaires. Remontez jusqu'à la passerelle et sortez sur les docks. Traversez la passerelle et, tout au bout, passez sur le rebord près de la porte vers la droite. Sur les caisses, il y a une lettre. Enfin, non loin de là, vous pourrez activer la quatrième charge explosive. Vous n'aurez plus qu'à retourner à votre point de départ et à approcher de la porte à double battant près du camion.

Rapidement, prenez la lettre sur la caisse métallique et entrez dans le passage pour ne pas vous faire repérer. Ouvrez la porte et éliminez les deux gardes. Il est très difficile de ne pas déclencher l'alarme. En effet, une caméra de surveillance se trouve dans le bureau. Si vous tuez rapidement les gardes, l'un d'eux se retrouve devant la caméra. Dans le cas contraire, il déclenche lui-même l'alarme. Restez dans le couloir car, une fois l'alarme déclenchée, un grand nombre de gardes arriveront devant vous en deux ou trois vagues successives. Dans le bureau, prenez le dossier sur la table ainsi que l'enveloppe "Top Secret" sur l'une des étagères. Sortez et faites attention au tireur derrière la grille en haut après l'escalier en métal que vous ne prendrez pas. Ensuite, passez sous l'escalier et cherchez un escalier pour sortir de cette cour. En sous-sol, à la première intersection sur votre gauche, au fond du couloir, il y a une porte qui ne s'ouvre pas. Mais tirez rapidement à travers pour tuer l'homme qui se trouve derrière. Ensuite, continuez et, au lieu de sortir, montez dans la salle supérieure. Parmi les caisses métalliques, il y a un précieux gilet pare-balles. Sortez et faites sauter le cadenas qui vous empêche d'accéder à l'échelle. Montez tout en haut et placez-vous au bout de la passerelle. Attendez que la grue arrive et prenne son chargement. Lorsque c'est à bonne hauteur, sautez dessus et attendez pour vous retrouver à bord du cargo.
Dans la soute du cargo, retournez-vous et passez le coin pour prendre les munitions sur le marin à terre. Éliminez discrètement tous les marins et, avant de sortir de la soute, allez sur la gauche. Il y a un conteneur chimique à photographier (le haut du baril).
Pénétrez dans les coursives. À une intersection, vous verrez une échelle. Entrez et vous trouverez un gilet pare-balles. Ne montez pas encore et continuez de l'autre côté. Éliminez les deux gardes et, non loin de là, sur le sol, vous trouverez une lettre. À quelques pas, un autre conteneur chimique est à photographier. Si vous montez par l'échelle qui se trouve là, vous accéderez à une passerelle. En allant tout droit, cela vous mènera à l'échelle que nous avons ignorée et où l'on avait trouvé un gilet pare-balles. De l'autre côté, vous avez le choix d'entrer dans la soute suivante, par le haut en suivant la passerelle, ou par le bas en descendant. Éliminez tous les marins et traversez la pièce remplie de conteneurs. Près d'une échelle, vous verrez un baril rouge. Photographiez-le puis montez et appuyez sur le bouton rouge pour actionner le monte-charge.

Placez-vous dessus et appuyez sur le bouton rouge pour monter. Une fois en haut, grimpez sur la plus haute des caisses du monte-charge et faites un grand saut pour vous retrouver sur les grands conteneurs. Ensuite, déplacez-vous sur eux et essayez de trouver un conteneur rouge dont la porte est entrebâillée. Laissez-vous tomber jusqu'à la porte et ouvrez-la. Vous trouverez un gilet pare-balles, des munitions ainsi qu'une lettre. Retournez au monte-charge et, en haut, vous trouverez un baril vert à photographier. Descendez et traversez la pièce pour trouver un conduit où vous pourrez ramper. Plus loin, une grille s'ouvrira et vous permettra d'accéder à une

autre partie du bateau. Faites sauter le cadenas avec le briquet. Montez par les deux échelles et prenez le gilet pare-balles avant d'ouvrir la porte. Tuez les deux gardes et vous devriez trouver une lettre sur un conduit accroché à un mur. Utilisez deux échelles pour monter et ouvrez l'écoutille.

Après avoir repris vos esprits, ramassez le briquet sur le sol et utilisez-le pour faire sauter le cadenas et sortir. Dans le couloir, les deux portes ne vous mèneront nulle part. L'une d'elle s'entrouvre, vous permettant de voir des éléments de renseignement. Un peu plus loin, n'avancez pas trop vite. Ouvrez la porte sans vous approcher des canalisations qui laissent échapper de la vapeur. Elles vont exploser et risquent de vous tuer. Traversez la nouvelle pièce et, avant d'en sortir, prenez l'élément de renseignement qui se trouve en hauteur sur l'un des tuyaux, à droite de la porte. Sortez et allez sur la gauche dans le couloir. Cela vous ramène au couloir rempli de vapeur. Il y a un trou dans le sol. Plongez et prenez la lettre. Reprenez votre respiration et nagez sous l'eau. Ouvrez la porte et sortez par le trou dans le plafond. Prenez vos affaires sur la table ainsi que l'enveloppe kraft. Rebroussez chemin et continuez dans le couloir qui est votre seul chemin possible. Sur la passerelle qui surplombe une salle à moitié immergée, repérez une porte ouverte sous l'eau et plongez. Traversez le passage et montez par l'échelle pour vous retrouver à l'air libre. Vous surplombez la même pièce mais sur une passerelle endommagée. N'essayez pas de sauter à travers les arcs électriques. Sautez plutôt sur la plate-forme à droite en dessous, ce qui vous permet d'éviter la vapeur. Actionnez l'interrupteur électrique et plongez dans l'eau pour retourner tout en haut. Traversez la passerelle et ouvrez l'écoutille. Dans le couloir suivant, il y a un trou dans le sol. Sautez pour accéder à la pièce qui se trouve en dessous. Avant de sortir par la porte, ramassez le pistolet sur le sol ainsi que le silencieux. Sortez pas la porte et tuez le garde. Vous êtes dans un cul-de-sac. Enfin, tirez sur la roue instable située sur les tuyaux dans la petite pièce avec l'échelle cassée. L'eau va se mettre à monter très rapidement. Nagez très vite vers le haut et passez dans le couloir. Fermez à toute vitesse la porte si vous ne voulez pas mourir noyé. Ainsi, il vous restera un peu d'air au-dessus de vous. Traversez le pont de commandement et vous devriez arriver à la salle des radios. Avant d'utiliser les radios, continuez dans le couloir et prenez le dossier sur la table. Ensuite, utilisez la radio qui se trouve dans la salle que vous aviez trouvée auparavant.

Promesse du C.R.I.M.E.

Faites un peu de plongée puis utilisez le grappin pour monter sur la plate-forme. Vous passerez alors directement à la mission suivante.

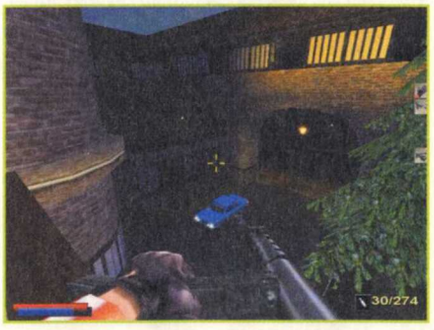
La plongée

Ouvrez la porte de votre chambre et tuez le type qui se trouve là. Ouvrez la porte en face et ramassez l'enveloppe sur le sol. Continuez et éliminez toute résistance, mais ne tuez pas les clients de l'hôtel ! Près du porte-bagages, il y a un gilet pare-balles. Passez la porte à double battant et descendez dans la cour. Faites sauter le cadenas et passez la porte. Un nouveau gilet pare-balles vous y attend. Après avoir fait manger du plomb à l'un des malfrats, il y a un passage où deux autres types vous attendent. Mais ils se trouvent au-dessus de vous. Faites attention à ce passage. Allez dans la chambre 208 pour y prendre une lettre sur la cheminée après avoir tiré une balle dans la tête du type. En passant devant la chambre 206, vous devriez être pris en embuscade par deux types devant vous et deux derrière. La femme de ménage vous dira d'ailleurs qu'elle ne fera pas le ménage.

Entrez dans la chambre 203 pour y prendre un gilet pare-balles. Au même endroit, il y a un microfilm dans le renfoncement à droite de la cheminée. Face à la porte de l'ascenseur, dans le hall, il y a une lettre près de l'un des fauteuils. Rebroussez chemin pour entrer dans la chambre 206. Attention aux snipers qui vont essayer de vous allumer par la fenêtre. C'est d'ailleurs en passant par la fenêtre que vous pourrez continuer.

Longez le rebord de la fenêtre en faisant attention aux éventuels snipers. Le rebord, le long de la tour, est fragile : n'y restez pas trop longtemps si vous ne voulez pas finir plusieurs mètres plus bas. Vous finirez par arriver à un balcon. Sautez dessus et continuez sur le rebord de l'autre côté. Tournez-vous dos au mur. En haut, de l'autre côté de la cour, là où un tireur isolé se trouvait, il y a un anneau que vous allez utiliser pour monter avec votre grappin.

Dans le grenier, ouvrez la lucarne et sortez sur le toit. Dès que vous le faites, trois types commencent à vous tirer dessus. Une fois qu'ils seront envoyés ad patres, ouvrez l'autre lucarne à cet



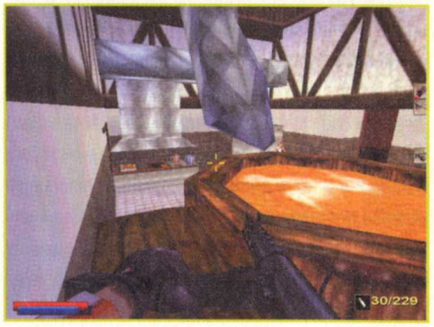
endroit et attendez un garde. Tuez-le, ce qui aura pour effet d'en attirer un second que vous plomberez tout aussi facilement. Entrez et prenez le gilet pare-balles derrière les tableaux. Tuez l'homme armé avant de monter par l'escalier et d'accéder à une nouvelle lucarne qui vous mènera dans un conduit.

Rampez à l'intérieur et ne vous arrêtez pas lorsque vous entendrez une voix. En effet, des types vont se mettre à vous tirer dessus à travers le conduit. Au bout, tuez les deux gardes sur le toit à votre droite avant de sortir du passage. Ensuite, marchez vers la droite pour vous retrouver sur la gouttière et ne pas tomber. Au coin de la maison, sautez sur la cabane de jardin et laissez-vous tomber sur le sol dans le coin à l'endroit le moins élevé. Entrez dans la cabane et prenez la note épinglée sur le mur. Grimpez aux lierres pour atteindre la gouttière.

Vous atteindrez ainsi un passage pour atteindre la citerne du toit. Prenez les munitions des deux gardes que vous aviez refroidis puis longez la gouttière pour passer de l'autre côté de la cour et atteindre les lucarnes. La gouttière est fragile entre les deux lucarnes. Il faudra donc courir et faire un saut lorsque vous verrez la gouttière trembloter, si vous ne voulez pas mourir dans une

chute. En fait, passez par la première, c'est plus sage ! À partir de la seconde lucarne, continuez à suivre la gouttière. Tout au bout, vous pourrez entrer dans un conduit d'aération, pas solide. Après quelques mètres, il s'écroulera en partie pour vous mener dans une cuisine.

Près des fourneaux, prenez l'enveloppe "Top Secret". Prenez le couloir et, un peu plus loin, mettez le gilet pare-balles posé entre les deux canapés. Un tout petit peu plus loin, je vous



conseille de regarder en l'air dès que vous verrez la pancarte avec le menu en allemand pour éliminer trois tireurs. À quelques pas de là, vous pourrez enfin sortir de l'hôtel.
Entrez dans le bateau par le trou de la coque. Les deux premiers ponts auxquels vous avez accès ne vous permettent pas d'aller plus loin. Regardez vers le haut : il y a un trou dans le plafond de l'une des pièces. Ouvrez l'écoutille, nagez dans le couloir jusqu'à une autre écoutille. Ouvrez-la et vous pourrez entrer dans un bureau. Par la baie vitrée, vous verrez que la soute est pleine de requins. Malheureusement pour vous, il va falloir la traverser. Un tout petit peu plus loin dans le couloir, vous pourrez justement accéder à cette pièce. Traversez-la rapidement pour atteindre la ventilation et nagez dans le conduit. Cela vous mènera

à une réserve où vous pourrez mettre la main sur un film posé sur l'une des étagères. Passez dans le couloir puis entrez dans une pièce par un trou dans le mur. À cet endroit, nagez vers le haut pour atteindre le pont supérieur. Plusieurs options s'offrent à vous dans les couloirs qui suivent. L'un d'eux vous mène à la cuisine, ce qui est sans grand intérêt. Juste après, vous trouverez un passage qui mène à une échelle jaune. Pour le moment, prenez la troisième option. Après le passage d'une écoutille, vous trouverez la cabine du capitaine. Juste au-dessus du lit, son carnet de bord flotte en attendant que vous veniez le saisir. En sortant de sa chambre, attendez-vous à voir des plongeurs armés qui n'ont qu'un seul but : vous empêcher de revoir la surface ! Prenez le passage qui mène à l'échelle et ramassez l'attaché-case. Impossible de monter. Rebroussez chemin et vous trouverez, sur le chemin, une écoutille à présent ouverte. Bien entendu, vous rencontrerez une certaine résistance. Dans la nouvelle pièce que vous n'avez pas encore visitée, il y a un gilet pare-balles entre les caisses. Sortez de l'autre côté et vous serez non loin du bureau où vous avez vu, pour la première fois, les requins. Prenez le manifeste qui flotte au-dessus du bureau. Prenez-le puis essayez de prendre le chemin par lequel vous êtes entré. Une chute malencontreuse va vous en empêcher. Retournez dans la salle où vous avez trouvé le gilet pare-balles. Une écoutille est à présent ouverte. Tuez le plongeur, descendez et suivez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez une plaque d'aération sur le sol. Regardez en l'air puis nagez dans le conduit. De l'autre côté, nagez un petit peu et vous pourrez passer dans un mur au travers d'un trou. Nagez vers le haut et ce sera la liberté !

Si vous ne répondez pas à nos exigences

Après le briefing, allez jouer avec votre nouveau parfum ainsi que le caniche-robot. L'entraînement terminé, vous pourrez passer à la mission suivante.

Un homme d'influence

Lorsque la secrétaire s'est éclipsée, prenez l'enveloppe "Top Secret" sur le bureau. Attendez que

la caméra ne regarde pas dans la bonne direction et prenez le passage par où est passée la secrétaire. Rapidement, allez sur la gauche. En effet, il y a une caméra à droite ainsi que du monde dans le couloir. N'allez pas trop vite si vous ne voulez pas finir là. Attendez de voir passer la secrétaire avant de continuer. Entrez rapidement dans la pièce où elle se trouve. N'allez pas au centre de la pièce mais restez dos contre le mur. Il y a une caméra à cet endroit. Sortez par l'autre porte et entrez à toute vitesse dans les toilettes pour hommes. Faites tomber les planches et vous passerez dans une partie de l'immeuble en construction. Sur un tas de poutres, il y a un plan. Faites attention au garde qui se trouve à cet endroit. Sortez par la porte à l'autre bout de cette pièce. Vous serez très proche de la salle de sécurité. Pourtant, pour l'atteindre sans vous faire repérer, cela va être assez difficile. Une fois la porte passée, vous êtes sous une caméra. Refermez rapidement la porte en priant pour que personne n'arrive dans votre direction. Attendez jusqu'à ce qu'un homme d'affaires sorte de la pièce à gauche. Courez rapidement pour atteindre la porte face à vous sur la gauche, sans être repéré par la caméra et le personnel. Le bureau est vide : prenez l'enveloppe "Top Secret" qui s'y trouve. Ouvrez la porte et faites attention à la caméra au loin. Attendez que l'homme ait fini de parler avec les secrétaires et foncez pour entrer dans le bureau qui se trouve en face. Une nouvelle enveloppe vous y attend. Sortez et placez-vous sous la caméra du début. Il reste une porte à côté de vous. Il s'agit du centre de sécurité. Il faut y entrer et mettre hors d'état de nuire le garde, sans le tuer. Pour cela, rien ne vaut le gaz de votre parfum. Très rapidement, actionnez le levier derrière le garde et sortez de la pièce. Courez vers la porte au fond du couloir pour arriver dans le bureau du baron Dumas. Actionnez le porte-stylo du bureau, ce qui ouvrira la porte d'un passage secret. Entrez et actionnez le levier sur le mur pour qu'un escalier descende. Montez puis continuez. Vous devriez arriver dans une cour avec deux gardes. Évitez-les ou gazez-les, au choix. Il y a un autre interrupteur qui abaissera la grille qui mène aux appartements. Glissez-vous à l'intérieur. Sur une petite table, vous trouverez un microfilm. Appuyez sur le bouton de la télécommande qui se trouve juste à côté et une maquette s'élèvera. Sortez de cette pièce en utilisant l'interphone près de la porte et vous n'aurez plus qu'à rejoindre la réception pour passer à la scène suivante.

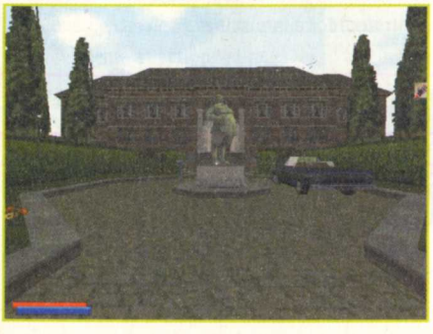
Attendez que Goodman ait éliminé l'un des gardes. Ensuite, tuez celui qui est resté dans la guérite avec le fusil à lunette. Si les aboiements du chien vous énervent, faites de même avec lui. Surtout qu'au pied de sa cage il y a une lettre. Attention aux caméras, pour la récupérer. Entrez dans le poste sans être repéré par les caméras et actionnez le levier pour ouvrir la grille. Entrez et passez la petite porte. Vous entendrez deux gardes parler entre eux. Attendez qu'ils aient fini pour continuer et traversez la cour. Dépêchez-vous de passer la porte sur la gauche. Attendez que la conversation soit terminée et que le garde s'en aille. Passez sur le côté gauche de la chaudière et vous devriez surprendre un autre garde. Éliminez-le silencieusement avant de continuer. Passez dans le couloir. La salle suivante est protégée par une caméra. Traversez rapidement la pièce pour vous engouffrer dans le couloir en face. Tuez le garde silencieusement. Montez par l'échelle au moment où la caméra ne pointe pas dans votre direction. Le garde qui se trouve là se met à courir. Tuez-le seulement lorsqu'il est dans le couloir, mais surtout avant qu'il n'atteigne l'interrupteur de l'alarme. Justement, la petite pièce où l'interrupteur se trouve contient l'un des registres. Photographiez-le avant de rebrousser chemin pour sortir de ce bâtiment. Normalement, il reste deux gardes dans la cour. Je vous conseille d'attendre qu'ils soient l'un à côté de l'autre pour

les tuer avec votre silencieux, d'une balle dans la tête. Normalement, ils ne devraient pas avoir le temps de déclencher l'alarme. Placez-vous sous la caméra sans qu'elle ne vous repère. Ouvrez la porte et entrez dans l'entrepôt rempli de caisses. Si vous suivez le mur de droite, vous devriez trouver un flacon "effaceur de cadavres". Grimpez sur les caisses et sautez pour rejoindre les trois cartons. De là, entrez dans la gaine de ventilation. Prenez les pansements puis ouvrez la grille, ce qui vous permettra de descendre. Crochetez le cadenas mais ne passez pas la porte. Continuez plutôt jusqu'à l'aire de chargement. Prenez le passage sur la gauche et montez par l'escalier.
Ouvrez la porte du bureau et mettez hors de combat les deux gardes avant que l'un d'eux ne puisse déclencher l'alarme. Ramassez la lettre sur le sol et photographiez le registre sur le bureau.

Passez dans le bureau suivant puis, lorsque vous vous retrouverez au-dessus d'une autre salle, éliminez le garde en contrebas. Retournez à la porte dont vous aviez fait sauter le cadenas. Sortez dans la cour et ne vous faites pas repérer par la caméra en passant sur le quai de chargement avec les trains qui passent. Sautez sur une plate-forme vide et faites un nouveau saut pour atteindre l'autre côté de la voie ferrée.

Ouvrez la porte et tuez les deux gardes sans qu'ils ne puissent déclencher l'alarme. Plus gênant, il ne faut pas que leurs cadavres soient dans le champ de vision d'une caméra. Le meilleur moyen est d'ouvrir la porte et d'attendre sans passer de l'autre côté. Normalement, l'un des gardes fait sa ronde jusqu'à cet endroit. Une fois mort, placez-vous sur son cadavre avec le fusil à lunette. Attendez que l'autre garde se retrouve face à vous et tuez-le. Si tout se passe bien, le chemin est dégagé, à part les deux caméras, bien sûr ! Entrez par la porte sous la première caméra. Prenez l'enveloppe kraft sur la table et continuez pour entendre des gardes qui parlent. Faites-les passer de vie à trépas puis montez par l'échelle et suivez la passerelle. Lorsque vous arriverez à un couloir protégé par une caméra, restez sur la passerelle et attendez que le garde arrive pour le tuer. Son cadavre devrait être hors du champ de la caméra. Entrez dans le petit local pour y ramasser un gilet pare-balles. Foncez au bout du couloir et placez-vous sous la caméra.

Avant de continuer, si vous avez un décodeur, vous pouvez prendre les munitions dans la petite pièce. En dehors de cela, vous ne trouverez rien d'autre à cet endroit. Ouvrez la porte du fond



puis la grille pour atteindre le registre. Photographiez-le et, si vous en avez besoin, il y a un gilet pare-balles non loin de là. Sortez du bâtiment, évitez les deux caméras et passez la grille pour rejoindre Goodman.
Avant d'entrer dans la demeure du baron, allez sur le côté gauche du jardin. Ouvrez la poubelle et prenez l'enveloppe "Top Secret". Ouvrez le coffret de la voiture et prenez l'attaché-case. Dans la même voiture, au pied du siège passager, ramassez l'enveloppe. Sur le pas de la porte, prenez l'enveloppe sur le sol avant d'entrer. Sonnez à la porte et dites "Bonjour, je suis Mia Haig, du magazine Les Hommes d'influences" puis "Je comptais faire son portrait pour notre série..." Pour l'interview, utilisez les questions suivantes : "Qu'éprouve-t-on lorsqu'on est un chasseur...", "Quel est votre exploit le plus héroïque lors d'un safari ?", "Je suis sûr que nos fidèles lecteurs seront intéressés de savoir quel fusil...", "Quel est l'animal le plus dangereux qu'il vous a fallu affronter ?", "Y a-t-il quelque chose qui puisse effrayer un chasseur aussi téméraire que vous ?", "Vous avez sûrement fait de nombreux séjours dans des endroits exotiques...", "En quoi votre approche de la direction de Dumas Industrial..." et "Quel est le personnage historique que vous admirez le plus ?" Et vous en aurez terminé avec cette fascinante interview.

Enquête insuffisante

Le briefing terminé, entraînez-vous avec le décodeur ainsi qu'avec vos lunettes à détection infrarouge. Familiarisé avec votre nouvel équipement, vous pourrez vous envoler pour la mission suivante.

Une chambre-forte fracturée

Débarrassez-vous des quatre ou cinq gardes. Dans la cabane de chantier, vous trouverez un plan sur l'une des tables de travail et un gilet pare-balles à côté. Dirigez-vous vers l'immeuble et passez à droite de la caméra sans vous faire repérer. Montez par l'échelle et continuez sur la plate-forme. De l'autre côté du couloir, éliminez les quelques gardes en contrebas avant de descendre. D'ailleurs, prenez l'enveloppe avant de descendre à l'échelle. Il y a un gilet pare-balles derrière quelques caisses au fond. Retournez en arrière pour sortir de l'immeuble en prenant exactement le même chemin. Ouvrez la grille après avoir fait sauter le cadenas. Il y a un garde dans

les parages, mais il est préférable de l'attirer car il se trouve sous une caméra. Tuez-le puis essayez d'utiliser l'ascenseur. Cela ne fonctionne pas. Retournez à l'intérieur par le chemin que vous connaissez déjà et utilisez le monte-charge qui fume pour ouvrir un nouveau passage.

Continuez pour entendre une conversation entre deux gardes. Éliminez-les et prenez la lettre sur le coin d'une caisse non loin de la planche. Ouvrez la petite porte et descendez par les escaliers (il y a parfois un garde, surtout si vous avez fait du bruit). Passez la porte suivante et tuez les gardes qui se trouvent dans ce grand espace en construction. Il y a un gilet pare-balles derrière le bureau. Plus loin, sur une planche, il y a une enveloppe kraft. Pour remettre en fonction l'ascenseur, il faut atteindre la machinerie derrière la clôture.

Vous avez deux possibilités. Soit vous cassez le cadenas et vous entrez, soit vous grimpez sur les caisses et vous sautez par-dessus l'obstacle. On peut sortir de la même façon. Quoi qu'il arrive, appuyez sur le bouton rouge. Un peu plus loin, placez-vous sur la plate-forme et appuyez sur l'interrupteur pour vous retrouver à l'extérieur. Sautez sur les caisses pour passer la clôture. Retournez à l'ascenseur et montez.
Vous allez être confronté à Inge et à ses hommes

de mains. Elle est insensible à vos attaques et les autres assaillants apparaissent inlassablement. Dans ce cas, courez pour éviter de vous faire toucher jusqu'à l'interrupteur rouge qui se trouve dans un coin. Appuyez dessus et vous verrez un arc électrique un peu plus loin. Vous n'avez plus qu'à attirer Inge vers cet endroit pour qu'elle s'électrocute.

Il faut le faire plusieurs fois. Lorsqu'elle sera totalement grillée, le calme reviendra. N'oubliez pas de prendre l'enveloppe sur un tas de planches. Utilisez l'autre ascenseur pour accéder au toit. Prenez la note épinglée sur le poteau devant vous. Marchez sur les poutrelles pour traverser. Tuez les quelques gardes qui vous empêcheront d'avancer. Attention, car l'un d'eux est en fait beaucoup plus haut.

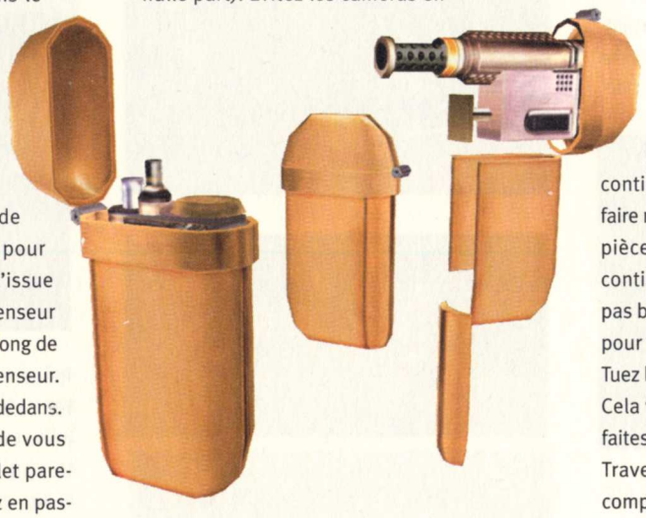
À la place de monter par l'escalier beaucoup plus loin, regardez en contrebas et tuez les gardes. Descendez de manière à ne pas vous casser le cou. Débarrassez-vous du cadenas sur la porte en bois et ramassez l'enveloppe qui se trouve derrière. Cela ressemble à un cul-de-sac mais actionnez le rideau métallique. Prenez le plan sur la table à dessin. À ce moment, il est possible de prendre un chemin alternatif par rapport à cette solution. Pourtant, c'est une solution dangereuse. Si vous regardez en l'air, vous verrez un anneau que vous pouvez utiliser pour monter directement de quelques étages. Seulement, un garde vous attend et parfois vous retombez. Donc, voici l'autre solution. Remontez tout en haut en sautant sur les caisses de la même façon que vous êtes venu jusqu'ici et montez par les escaliers. Tout en haut, vous trouverez un gilet pare-balles et un dossier sur le sol. Petit moment de frisson. Vous allez devoir exécuter un saut pour atterrir sur le rebord à votre gauche le long de la palissade en bois. Si vous réussissez, vous pourrez longez le mur puis accéder à l'autre côté de l'immeuble. Bien entendu, vous serez accueilli comme il se doit par un garde. Un peu plus loin, deux autres gardes devront être mis hors d'état de nuire. Vous devriez d'ailleurs trouver un gilet pare-balles sur un échafaudage. Retournez en arrière pour entrer dans la cage d'escalier. Il y a deux planches qui permettent de passer de l'autre côté, sur le rebord.

Regardez en l'air et vous verrez un anneau. Utilisez votre grappin dessus. Plus haut, montez sur les caisses pour atteindre le toit. Allumez les quelques gardes plus bas. Avancez sur la plus longue des poutres et tuez le garde qui se trouve au pied de la grue. Laissez-vous tomber sur la tôle puis sur la poutre en dessous et vous devriez être à l'étage où vous aviez surpris les deux gardes. Déplacez-vous à l'opposé de la grue : il y a une enveloppe sur un rebord. Retournez de l'autre côté et sautez sur la poutre métallique. Je vous conseille de faire une petite sauvegarde avant de jouer les acrobates. Cette poutre vous mène à un ascenseur. Activez-le pour descendre. Tuez les deux gardes et montez à l'échelle, jusqu'en haut, pour arriver à la cabine de la grue. Une fois arrivé sur le toit, passez rapidement la porte. Vous y trouverez une lettre sur un carton. Attirez l'un des gardes et tuez-le à cet endroit. Ensuite, attendez que d'autres gardes arrivent pour les éliminer en toute quiétude. Entrez dans le vestiaire en évitant le rayon d'action de la caméra. Sur le sol, au pied de l'une des armoires, il y a un microfilm. Sortez de la pièce et, si vous en avez besoin, allez tout droit pour récupérer un gilet pare-balles dans une petite pièce.

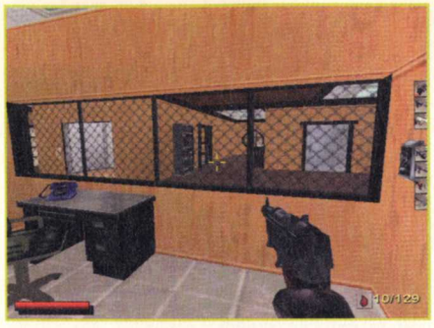
Descendez grâce à l'échelle. Il y a, dans un coin, trois fûts de kérosène (baril rouge). Dans l'autre, des caisses bleues avec des conduits et, enfin, une porte. Ouvrez-la et prenez tout de suite à gauche. Vous verrez un homme à genoux en train de s'affairer sur une machine. Éliminez-le discrètement. Sous l'un des tuyaux, vous trouverez un dossier. Il y a un deuxième garde ici. Ouvrez la porte où il est inscrit "Laveur de carreaux" et appuyez sur le bouton rouge. Retournez dans le couloir et prenez la petite porte en face. Dans le premier bureau, vous trouverez un gilet pare-balles. Passez dans la pièce suivante et tuez le garde. Retournez dans le couloir et passez la porte à double battant pour accéder à la piscine.

Plongez dedans pour y prendre la lettre au fond. Partez en arrière pour rejoindre l'aire où nous avons vu les barils rouges. Allez jusqu'aux caisses bleues et grimpez dessus pour atteindre le haut du mur. Ensuite, montez sur les conduits et vous pourrez ouvrir une grille. Avant de continuer, tirez sur les fûts de kérosène pour indiquer à Goodman que vous êtes en position. Entrez dans le conduit d'aération. Cassez les petits volets et restez sur le conduit dans la pièce suivante. Sautez sur la machine bleue et cassez les volets pour entrer dans le second conduit. Montez à l'échelle pour finalement pénétrer dans le bâtiment. Tuez le garde et passez de l'autre côté de la porte d'ascenseur pour appuyer sur le bouton d'ouverture de l'issue de secours. Retournez à la porte d'ascenseur qui est à présent ouverte. Descendez le long de l'échelle pour arriver sur la cage d'ascenseur. Ouvrez la trappe et laissez-vous tomber dedans. Sortez et prenez à gauche en évitant de vous faire repérer par la caméra. Il y a un gilet pare-balles juste à côté d'un banc. Continuez en passant sur la passerelle qui vous mène de l'autre côté de la piscine. Près d'un banc, prenez l'attaché case. Appuyez sur le bouton rouge pour amener la plate-forme du laveur de carreaux. Toutefois, il y a derrière vous une caméra. En théorie, vous ne devriez pas être repéré. Montez sur la plate-forme et actionnez-la.

Dans le bureau, ouvrez la porte à gauche pour trouver un gilet pare-balles. Ouvrez l'autre porte et attendez que le garde entre dans la pièce pour le tuer. Sortez dans le couloir et dirigez-vous vers la porte à double battant qui ne s'ouvre pas. Ouvrez la porte coulissante juste à côté. Il n'y a rien ici. Passez dans le bureau suivant en retournant dans le couloir. Au pied du bureau, vous trouverez une enveloppe "Top Secret". Passez dans le bureau suivant en évitant la caméra. Vous y trouverez un porte-document. Passez furtivement dans l'open-space. Continuez dans le couloir pour atteindre une pièce avec deux sortes d'appareils électroniques. Plus loin, dans le couloir, vous serez confronté à deux caméras. Passez-les pour arriver près d'un banc où traîne un dossier. Prenez-le puis ouvrez la porte coulissante pour entrer dans une petite pièce où vous trouverez, si vous en avez besoin, un décodeur sur le bureau. Juste à côté, il y a une porte d'ascenseur mais impossible de l'ouvrir (à moins que vous n'ayez fait un peu trop de bruit mais, quoi qu'il arrive, cela ne mène nulle part). Évitez les caméras en



continuant dans le couloir. Près d'un banc, il y a un dossier sur le sol. Juste en face du banc, faites coulisser la porte et entrez dans la pièce. Traversez-la et passez la petite porte ouverte. Vous avez deux choix possibles pour arriver à l'étage inférieur. Soit vous utilisez l'échelle, soit vous sautez sur le conduit d'aération pour le suivre. Prenons l'échelle car cela mène à une grande pièce identique à celle du dessus et dénuée de caméra. Approchez-vous de l'une des portes coulissantes et vous entendrez une conversation. Avant qu'elle ne soit terminée, attirez les gardes dans la pièce pour les tuer. Ainsi, les cadavres ne seront pas repérés par les caméras. Sortez de la pièce en passant par la porte coulissante qui mène dans le couloir vers une porte où il est écrit "Exit" en vert. Cette porte vous mène au conduit d'aération par lequel vous auriez pu arriver. Placez-vous sous la caméra pour ouvrir la porte qui se trouve à côté. Passez la porte coulissante pour entrer dans le bureau et vous verrez, par la fenêtre, des gardes dans le couloir. Attirez-les dans le bureau pour les éliminer sans que les caméras ne voient quoi que ce soit. Visitez les toilettes pour femmes et pour hommes. Vous y trouverez un porte-document. Continuez dans le



couloir et ouvrez une petite porte coulissante pour entrer dans une réserve. Sur le chariot, il y a un microfilm. Foncez dans le couloir où il y a moins de lumière. Entrez dans l'auditorium et cherchez une lettre sur le sol. Ouvrez la porte à côté de l'estrade et entrez dans la salle de repos. Prenez la lettre sur l'une des deux tables.

Entrez dans la salle avec le tableau noir et utilisez le décodeur sur le petit panneau électronique. Son action terminée, la porte de l'ascenseur se sera ouverte : reprenez le décodeur. Avant de prendre l'ascenseur, continuez dans les couloirs en évitant de vous faire repérer par les caméras. En effet, il reste une pièce que l'on n'a pas encore visitée et qui contient un gilet pare-balles. Si vous n'en avez pas besoin, entrez directement dans l'ascenseur pour passer à la suite.

Tuez le garde sur la passerelle au-dessus de vous. Cela va attirer deux autres gardes si vous ne le faites pas silencieusement, ce qui est préférable. Traversez le hall pour vous mettre derrière le comptoir sous la caméra, puis faites la seconde partie du chemin pour vous retrouver de l'autre côté. Évitez la caméra dans le couloir. Il y a énormément de gardes dans les parages. Ne passez pas la porte coulissante face à la caméra et courez à la porte suivante dans le couloir pour vous placer dans un bureau. Vous entendrez une conversation entre deux gardes. Attendez la fin de la discussion pour tuer celui qui est resté tout seul dans le couloir. Devant vous, il y a deux portes. Celle à droite mène à un escalier et celle devant vous à un bureau. Dans chacune d'elles, il y a des gardes. Si vous entrez dans le bureau, passez dans la pièce suivante pour trouver un microfilm. Montez par l'escalier pour vous retrouver sur les passerelles. Cherchez un bureau où un dossier est à récupérer. Plus loin dans le couloir, sous un banc, vous pourrez ramasser un attaché-case. Enfin, à quelques pas de là, sur une chaise, c'est une enveloppe qui s'ajoutera à vos éléments de renseignements. Descendez et continuez dans les couloirs. Vous devriez atteindre la salle de surveillance où il est possible de désactiver le système de caméras. Vous y trouverez aussi un gilet pare-balles et des munitions. Enfin, vous finirez par arriver dans une pièce avec un distributeur de boissons rouge.

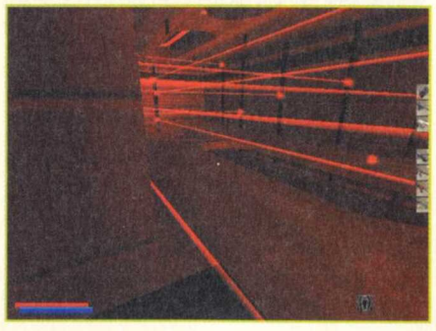
SOLUTION ALTERNATIVE

Pour prendre moins de risques dans la sixième scène, employez la manière forte. Moins discrète, elle a l'avantage de mettre tous vos ennemis face à vous. En gros, cela se résume à déclencher l'alarme et à attendre les gardes pour les mettre hors de combat. Vous pourrez aussi accéder plus facilement à la salle de surveillance pour désactiver totalement le système de caméra.

Ouvrez la porte coulissante et préparez-vous à tuer plusieurs gardes qui vous attendaient. Dans le grand open-space qui suit, vous trouverez deux gilets pare-balles, un porte-document et une enveloppe "Top Secret". Lorsque vous aurez terminé de ramasser tout cela, montez par l'escalier. Faites coulisser l'une des portes et entrez dans la petite pièce où un garde est assoupi. Tuez-le silencieusement avant d'entrer dans la grande salle qui se trouve un peu plus loin.

Montez l'escalier puis entrez dans la pièce où l'on voit deux défenses d'éléphant. Déplacez le tableau qui n'est pas droit pour découvrir un digicode. Utilisez le décodeur dessus, ce qui vous donnera la possibilité de continuer par le passage secret. Utilisez les lunettes à détection infrarouge pour passer les faisceaux sans déclencher l'alarme.

Le premier passage est très facile puisqu'il n'y a qu'un seul détecteur. Le deuxième est encore facile avec sa rangée de détecteurs verticaux. Le troisième passage est déjà plus ardu. En fait, il faut bien calculer son coup et cela finit par passer. Le suivant est franchement très gênant ! Impossible de passer à travers les faisceaux, ce qui n'est pas bien grave puisqu'à vos pieds il y a une trappe.



Ouvrez-la et rampez sous la salle. Surtout ne touchez pas les détecteurs ovales. Rebroussez chemin et vous trouverez une lettre. Il n'y a plus alors qu'à trouver la seconde trappe qui vous permettra d'entrer directement dans le coffre. Prenez la lettre sur l'une des étagères et photographiez le registre.

ESPOIR ET DÉSESPOIR

Après le briefing, allez jouer avec le parfum et le désactivateur de caméra. Faites un tour avec la caméra puis, à pied, prenez la note épinglée sur le mur près de la porte. Approchez de la porte pour passer à la mission suivante.

TENTATIVE DE SAUVETAGE

Tuez les deux types armés avant qu'il n'aient le temps de dire ouf. Allez vers l'arrière du train en passant dans le wagon suivant. Il y a là plusieurs réserves. Vous trouverez un dossier sur une étagère, à l'intérieur de l'une d'elles. Changez de wagon et vous serez devant la cabine du conducteur. À l'intérieur, il y a un gilet pare-balles et surtout la liste des passagers sur le bureau.

Retournez en arrière pour entrer dans le wagon-restaurant. Parlez avec la femme assise. Ouvrez la porte qui mène au wagon suivant. Faites attention, il ne faut pas vous faire repérer par le conducteur. S'il est trop proche, rebroussez chemin et attendez. Vous finirez par le voir partir vers le wagon suivant. La voie est alors libre. Traversez ce wagon de voyageurs et parlez avec la femme assise. Ensuite, entrez dans les toilettes et attendez que le conducteur repasse en demandant les billets. Cela vous permettra de passer dans le wagon qui suit sans qu'il ne vous attrape. Traversez le wagon suivant rapidement pour en atteindre un autre ou il vous faudra mettre hors de combat deux types. Dans la deuxième cabine, vous trouverez un attaché-case et surtout un billet de train sur la table.

Continuez de wagon en wagon en visitant chaque cabine. De cette manière, vous trouverez celle de l'agent de l'Union. Dans le même wagon, essayez de passer dans le suivant, ce qui ne sera pas possible. Par contre, près de la porte, il y a une lettre sur le sol. Rebroussez chemin et, dans l'un des wagons de passagers, vous trouverez une lettre sous un siège devant celui occupé par une femme. Repassez dans les cuisines puis dans le wagon suivant. Ouvrez la porte d'une cabine et vous aurez mis hors d'état de nuire l'agent du C.R.I.M.E. Tuez les gardes et parcourez de nouveau tous les wagons. Vous vous apercevrez qu'il y a pas mal

de résistance à présent et qu'il vous est possible d'entrer dans de nouveaux wagons. Dans l'un d'eux, quand vous verrez des caisses vertes, regardez sur l'étagère à votre droite : il y a un film. Sortez sur la petite plate-forme extérieure. Sautez au-dessus de la roue puis actionnez-la pour détacher les wagons.

Tuez les gardes puis prenez le gilet pare-balles dans la cabane. Décrochez la note épinglée entre les deux tunnels. Cassez les planches en tirant dessus. Traversez le tunnel. Au bout, il y a un garde en haut ainsi que des caméras sur la gauche.

Cachez-vous rapidement dans le coin gauche. Placez-vous sous la première caméra, tuez le garde ainsi que ceux qui vont accourir. Traversez

la voie ferrée et montez le long de la colline. Entrez dans l'entrepôt par le trou à gauche des barils. Vous êtes alors sous le sol. Des gardes sont en train de parler au-dessus de vous. Continuez jusqu'à trouver un pan du sol endommagé. Cela vous donnera l'opportunité de monter. Prenez le gilet pare-balles ainsi que le microfilm sur l'étagère. Sortez à l'endroit où se trouvent des piles de planches. Tuez le premier garde pour attirer les deux autres, sortez puis prenez sur la droite le long des planches.

Grimpez pour surprendre deux gardes. Tuez-les puis sautez pour vous diriger vers la moto. Ne la prenez pas tout de suite. Tirez vers les deux gardes et attirez-les à l'endroit où vous venez d'en tuer deux autres. Faites leur mordre la poussière à l'abri des regards.

Prenez la moto puis tuez les deux soldats au poste de garde. Entrez et prenez le porte-document ainsi que le gilet pare-balles. Ouvrez la barrière puis prenez la moto ou déplacez-vous à pied, au choix. Sur votre passage, vous aurez quelques soldats à tuer. Après avoir parcouru une bonne distance, vous devriez voir un hélicoptère patrouiller au-dessus de la route.

Tirez sur l'hélicoptère pour le faire sauter tout en évitant de prendre trop de dégâts. Non loin de là, vous serez confronté à une sorte de tour de guet. Tuez les deux soldats et montez à l'échelle. Une autre tactique, qui peut s'avérer payante, est de foncer à moto jusqu'à l'échelle de la tour de guet en ignorant l'hélicoptère et les gardes. Grimpez rapidement par l'échelle et, le temps d'arriver

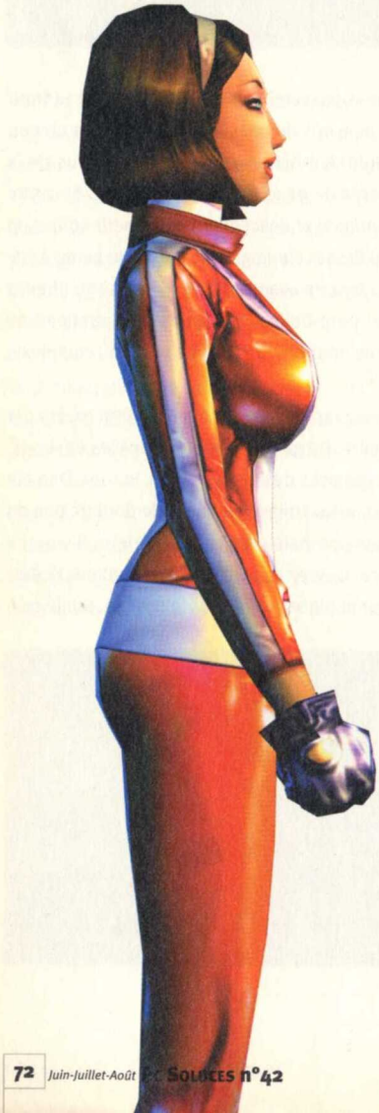
dans la tour, l'hélicoptère aura peut-être tué les gardes. Ramassez le lance-grenades et éliminez l'hélicoptère. Prenez les munitions ainsi que le gilet pare-balles avant d'appuyer sur le bouton rouge. Descendez de la tour et dirigez-vous juste en face vers un petit rocher de l'autre côté de la route. Un panneau codé est apparu. Placez le décodeur dessus et cela finira par déclencher une ouverture dans la montagne. Dans le cas où vous n'avez pas de décodeur, il y en a un sur une table dans la tour de guet.

Suivez la passerelle et tuez le garde qui se trouve en dessous de vous, puis celui qui est un peu plus loin. À mi-chemin, sautez au-dessus de la rambarde de gauche pour vous retrouver contre la montagne et descendre vers le petit édifice en béton. Passez sur la gauche et tuez le garde à travers la fenêtre avant qu'il ne puisse sortir. Prenez le gilet pare-balles. Appuyez sur le panneau de contrôle pour ouvrir l'énorme porte du complexe.

Traversez rapidement la cour sans être repéré par la caméra. Un garde patrouille dans les environs. Attirez le près des caisses pour le tuer. Dans le couloir, vous arriverez à une salle dont un pan du mur est une baie vitrée. À l'intérieur, il y a une caméra. Ouvrez la porte en appuyant sur l'interrupteur et placez-vous sous la caméra. Sur le coin

du bureau, il y a un briquet. Passez la porte suivante et montez par le petit escalier. Attirez vers vous le garde pour l'éliminer.

Suivez la passerelle et descendez par l'échelle après l'intersection. Ouvrez la porte et vous serez dans le grand couloir. En passant la porte à double battant, vous reviendrez sur vos pas. Alors que l'autre passage est bloqué par un système vidéo, descendez vers la salle où il y a tous les conteneurs. Utilisez le briquet sur la serrure de la grille que vous trouverez par-là. Tuez le garde en évitant la scientifique. Prenez le passe de sécurité sur la table. Ensuite, appuyez sur le bouton rouge de la console pour désactiver le système d'alarme. Dans le cas où vous en auriez besoin, il y a un gilet pare-balles à côté. Retournez dans le grand couloir et utilisez le passe de sécurité sur la grille avec le moniteur vidéo. Utilisez l'ascenseur, prenez sur la gauche et faites attention aux deux types armés qui sont au-dessus de l'escalier qui descend. Descendez et, derrière la grille fermée par un cadenas, vous trouverez aussi un plan, des munitions et un gilet pare-balles. Allez de l'autre côté et vous débarquerez au milieu d'une conversation hautement scientifique. Tuez les deux gardes puis continuez ainsi jusqu'à ce que vous trouviez l'ascenseur. Pourtant, ne le prenez pas tant que vous n'aurez pas visité entièrement cet étage. Dans les toilettes pour dames, il y a des patins antibruit. Descendez grâce à l'ascenseur et tuez les deux gardes. Vous devriez trouver un gilet pare-balles à côté du baril où se trouve leur thermos. À l'intersection suivante, tuez le premier garde et reculez pour que l'autre ne vous surprenne pas. Ensuite, prenez la lettre sur la palette de chargement. Avant d'aller libérer le docteur Schenker, allez de l'autre côté et utilisez le décodeur sur le panneau de commande de la porte. Tuez le garde sur le côté gauche avant de traverser toute la salle en ne vous faisant pas électrocuter. Tout au bout, utilisez de nouveau le décodeur pour ouvrir la porte et vous retrouver à un endroit déjà connu : le but est de chercher le docteur. Avant de sortir de l'endroit où il se trouvait, n'oubliez pas de prendre le dossier qui se trouve sur l'un des lits. Retournez dans la salle avec les arcs électriques. Avant de commencer à traverser, tuez le garde en hauteur sur la gauche. Utilisez le décodeur sur la porte qui est maintenant refermée. Dès que la porte s'ouvre, un garde se jette sur vous. Continuez et passez la porte à double battant sur la droite. Tuez de nouveau un garde et vous devriez avoir rempli votre mission, si le docteur vous a bien suivi.



Un sérieux avertissement

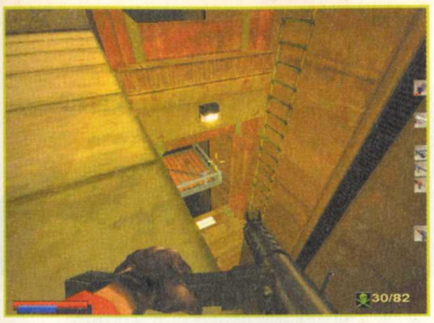
Après le briefing, vous pourrez essayer vos nouvelles lunettes. Le champ de mines traversé, vous commencerez la mission suivante.

Problème sous les tropiques

Tuez les deux gardes avec le lance-harpons sans qu'il ne soit repéré par les caméras. Faites en sorte d'arriver jusqu'à la porte à double battant sous la deuxième caméra.

Entrez dans le couloir et mettez hors de combat les deux gardes avant qu'ils ne puissent agir. Entrez dans le petit bureau sur la gauche et prenez la lettre sous le décodeur (parfois cette lettre se trouve dans la réserve où il y a des munitions). Attendez qu'un garde vienne dans le couloir et aille s'enquérir de ses petits camarades. Tuez-le à l'abri des caméras. Prenez la porte de droite, suivez le long couloir et tuez le garde à la première à gauche. Passez là où il se trouvait et faites attention à la caméra de surveillance. Tout au bout, il y a une réserve où vous pourrez trouver des munitions et un gilet pare-balles. Retournez dans le couloir où il n'y a pas de caméra et continuez pour atteindre un escalier et une porte à gauche. Utilisez le décodeur sur le panneau. Mettez-vous à l'abri pour ne pas être repéré dans le renfoncement face à la porte en attendant que la porte soit déverrouillée. Reprenez le décodeur et ouvrez la porte. C'est la salle radio. Prenez le dossier sur le sol et détruisez la radio. Sortez de la pièce et montez par l'escalier pour atteindre la porte verrouillée. Utilisez le décodeur et attendez de pouvoir l'ouvrir. Entrez dans l'entrepôt et prenez les munitions avant d'appuyer sur le bouton du panneau électrique qui désactivera le système de surveillance des caméras. Sortez et, en ne vous faisant pas repérer par la caméra, vous accédez à la porte cadenassée. Faites sauter le cadenas et entrez. Une lunette de visée pour l'arbalète se trouve sur la table.

Rebroussez chemin jusqu'au bureau où vous aviez trouvé le décodeur sur la table. Passez la porte à double battant, ce qui vous mène à un plus grand entrepôt rempli de caisses en bois. Bien sûr, regardez les caisses : il y une enveloppe "Top Secret" à récupérer ici. De même, jetez un œil au coin sombre si vous avez besoin d'un gilet pare-balles. Continuez pour atteindre une porte

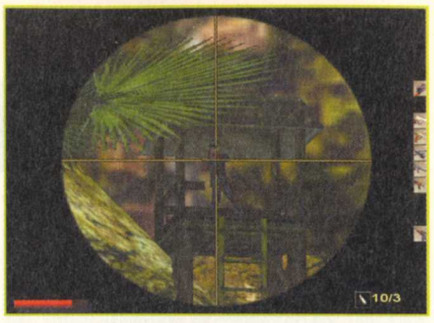


où vous attend un ascenseur et un garde. Avant l'arrivée à la surface, vous surprendrez un garde et un ouvrier sur une seconde plate-forme. Tuez le garde et la plate-forme ira s'écraser bien plus bas.

Sautez pour atteindre l'échelle et finir le trajet de cette manière. Sautez de nouveau pour atteindre l'étage supérieur. Éliminez les quatre gardes dans la salle qui suit. Il y a un gilet pare-balles dans l'un des recoins près de deux canalisations.

Montez par l'un des deux escaliers et vous pourrez entrer dans une petite pièce. Vous y trouverez un décodeur sur une étagère ainsi qu'un plan sur la table. Utilisez le décodeur pour ouvrir la porte qui se trouve à quelques pas de là. Entrez dans le couloir et vous vous retrouverez dans la scène suivante.

Ne faites pas dans la dentelle : tuez tous les gardes qui se trouvent là. Les ouvriers ne sont pas dangereux. Éliminez le garde dans la tour grâce à votre fusil à lunette. Faites le tour des caisses et vous devriez trouver une lettre sur le sol. Préparez-vous à une résistance musclée sur le chemin.



Il y a plusieurs snipers dans des tours ainsi que des gardes. Impossible d'ouvrir la grille pour continuer. Sur le côté droit de la route, il y a un passage à travers la montage. Regardez la planche qui émerge d'une flaque et vous trouverez une enveloppe "Top Secret". Après un pont de pierre, tuez les deux gardes. Au pont suivant, je vous conseille de vous mettre à l'abri et de frapper de manière minutieuse à la lunette les deux gars de l'autre côté. Le pont n'est pas en très bon état mais, après l'avoir traversé, un gilet pare-balles sera une belle récompense. Et puis, de toutes façons, vous n'avez pas le choix ! Continuez et canardez les trois gardes avant de vous approchez de la grille. Il y a une enveloppe "Top Secret". Continuez votre chemin par le seul passage possible pour vous retrouver devant des ruines.

N'y entrez pas mais placez-vous sur l'un des deux cotés de l'entrée. Tirez une fois pour attirer les gardes. Tuez tous ceux qui se présenteront. Il en restera moins à l'intérieur mais ils seront toujours aussi dangereux. Montez sur le côté gauche des ruines et vous devriez trouver un gilet pare-balles et une enveloppe. Au centre, devant la porte, il y a un attaché-case sur un banc. Allez de l'autre côté des ruines et attendez-vous à une jolie réception lorsque vous essayerez d'entrer par le petit passage. Il y a de nouveau un gilet pare-balles et une lettre près des lits. Sortez des ruines par le trou dans le mur et suivez le cours d'eau.

En chemin, vous devriez trouver une enveloppe "Top Secret". Lorsque vous verrez un espace plus important avec un grand roc au milieu de l'eau, utilisez le fusil à lunette pour rapidement mettre hors d'état de nuire le garde qui se trouve près de la tour, au sommet.

Utilisez le grappin pour vous hisser dans le tunnel qui est creusé dans la montagne. Utilisez le briquet pour couper le cadenas qui tient la grille. Descendez chaque échelle avant de sauter dans l'eau. Suivez l'un des deux passages et, à un endroit, laissez-vous tomber dans une autre pièce inondée. Avant de continuer, regardez autour de vous sous l'eau pour trouver une lettre. Vous émergerez ensuite sous un moteur de fusée. Si vous avez été rapide, vous aurez plus de 60 secondes pour faire sauter les cadenas soutenant des poutrelles tout autour de la pièce. Il y en a huit en tout. Une fois fait, sortez rapidement de la pièce et retournez dans l'eau.

Après la catastrophe, remontez là où vous avez cassé les cadenas et sautez dans la salle de contrôle, par la fenêtre. Un escalier se présentera.

Dans le couloir qui suit, un grand nombre de gardes vous attaqueront. Tuez les premiers en enfilade puis montez par l'escalier pour vous placer d'une manière avantageuse. En gros, il faut que les gardes arrivent de dos par rapport à vous. Cela vous donnera l'avantage. Tous les gardes au sol, continuez jusqu'à la salle de repos avec les deux tables et les distributeurs. Un garde vous y attend. N'oubliez pas de prendre le dossier sur l'une des tables avant de continuer votre chemin. Montez par les escaliers et tuez le garde dans le bureau. Prenez le décodeur, si vous en avez besoin, ainsi que le gilet pare-balles. Descendez et utilisez le décodeur sur le panneau de la porte. Tuez le garde silencieusement avant qu'il ne se jette sur l'alarme. Il y a un garde qui marche de long en large avec une caméra qui regarde dans la même direction. Cachez-vous derrière la ligne de caisses, parallèle au chemin qu'il suit. Avancez au maximum sans vous faire repérer. Attendez qu'il revienne vers le mur et courez tout droit pour passer derrière lui ainsi que le garde qui passera alors sur votre droite. Si vous êtes assez rapide, vous atteindrez une sorte de cul-de-sac, sans avoir été repéré.

Bien sûr, les gardes émettront des interrogations quant au bruit, mais rien de plus. Avec une arme silencieuse, débarrassez-vous du garde qui passe devant l'endroit où vous êtes de manière à ce que son corps ne soit pas repéré. Ensuite, pendant que l'autre garde vous tourne le dos, suivant son chemin de ronde, allez rapidement sur la gauche.

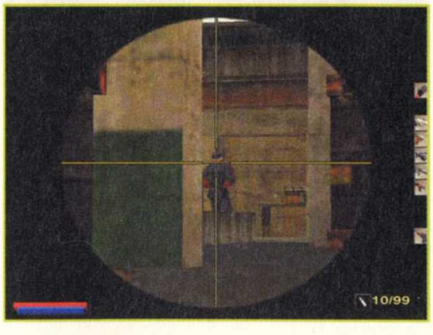
Ne laissez pas au scientifique le temps de réagir et éliminez-le. Vous entendrez une conversation entre deux gardes. Attendez près du coin que l'un

des deux vienne vers vous et vous pourrez l'éliminer sans bruit. Ensuite, tournez le coin et, pendant que l'autre vous tourne le dos, faites en sorte qu'il ne puisse plus jamais rien faire. Ouvrez la porte qui suit et faites de même avec le garde qui se trouve là. Montez à l'escalier et écoutez la conversation à propos du prochain lancement. Lorsque la conversation est terminée, ne restez pas là et repartez très rapidement en arrière pour ne pas être repéré par le scientifique. Retournez dans la cour et placez-vous de nouveau dans le petit cul-de-sac. Lorsque le garde vous tourne le dos, avancez accroupi jusqu'aux caisses de droite de manière à écouter la conversation, sans être repéré. Ensuite, les deux scientifiques s'en iront. Lorsque le garde qui était près d'eux a le dos tourné, foncez dans le petit passage à droite. Ignorez les caisses, pour le moment, et entrez par la porte. Dans la réserve, il y a un porte-document sur l'une des étagères. Continuez jusqu'au vestiaire où un scientifique vous tourne le dos. Faites le taire de manière silencieuse et, en vous approchant de la porte, vous entendrez une conversation à propos d'un casse à Paris. À la fin de la conversation, tuez les trois hommes en blouse blanche et prenez la lettre sur le banc ainsi que le gilet pare-balles. N'oubliez pas, en repartant, de prendre la lettre sur le sol devant l'un des casiers. Retournez à l'endroit par où vous êtes entré sans continuer plus avant. Il y a des caisses près de la porte.

Grimpez dessus pour vous retrouver sur le plafond. Suivez le passage jusqu'à ce que vous trouviez un interrupteur sur le mur. Appuyez sur le bouton rouge et la trappe s'ouvrira. Sautez et

appuyez sur le bouton pour refermer la trappe. Nagez le long du tunnel immergé. Ouvrez la grille et vous retrouverez la surface.

Retournez-vous : il y a un garde sur une passerelle. Tuez-le avant de continuer dans la tranchée puis de monter à l'échelle. Éliminez le garde sans vous faire repérer avant de sortir de la petite pièce



avec les barils. Traversez sans être vu par le garde en contrebas, et entrez dans la pièce au bout pour utiliser la radio. Contournez la pièce où se trouvait la radio et placez-vous tout au bout, au-dessus de l'escalier. Lorsque le garde et l'homme en blouse blanche ont le dos tourné, laissez-vous tomber sur l'escalier et prenez rapidement le passage. Placez-vous près d'un baril à l'entrée d'une pièce et écoutez la conversation. Avant qu'elle ne soit terminée, faites irruption dans la pièce et éliminez les deux scientifiques ainsi que le garde. Il y a un autre garde plus bas dans cette pièce : empêchez-le de déclencher l'alarme. Vous pouvez faire du bruit dans cette pièce.

Étrangement, personne ne viendra se plaindre, en dehors des quatre individus présents. Donc, si vous êtes assez rapide, cela ne devrait pas poser de problème. Dans cette pièce, vous trouverez une enveloppe "Top Secret" sur l'un des panneaux de commande. Descendez par les escaliers et prenez le gilet pare-balles. Un peu plus loin, vous rencontrerez un astronaute de dos en train de se préparer. Entrez dans la pièce et, avant de l'éliminer, prenez l'attaché-case et la lettre sur le banc. Tirez dans la tête de l'astronaute pour lui prendre sa combinaison.

En orbite autour de la Terre

Ouvrez le sas pour entrer dans la station. Traversez la pièce dans laquelle deux types discutent et où les combinaisons sont accrochées. Vous vous retrouverez dans le couloir principal de cet étage. Il y a un garde qui suit ce couloir. Suivez-le vers la droite. Le premier couloir que vous rencontrerez mène à un ascenseur qui monte. Continuez derrière le garde jusqu'au bar (Pink Space Lounge).

Approchez-vous du bar et vous entendrez la pitoyable conversation du couple. Prenez la carte de sécurité sur le bar pendant que personne ne regarde. Vous pouvez parler avec le gros ivrogne (il est partout, lui !) et éventuellement avec l'astronaute qui se trouve tout en haut. Sortez du bar et continuez dans le couloir pour passer un sas qui donne sur un nouveau couloir. Vous trouverez un ascenseur : ne l'utilisez pas tout de suite mais continuez. Vous entendrez deux personnes qui apparemment sont en train de flirter. Entrez dans la pièce et ils se reprendront. Prenez l'attaché-case au sol et sortez. Prenez l'ascenseur qui

se trouve près de cette pièce et descendez. Dans la salle de contrôle qui surplombe un entrepôt, inspectez les caisses avant de continuer par la baie vitrée.

Il y a une lettre sur l'une des caisses, en fait la plus élevée. Descendez dans la salle grâce à l'échelle (pas trop bas...) et grimpez sur les caisses pour obtenir la lettre. Dans le jardin, prenez l'enveloppe kraft sur la balançoire. Traversez le jardin pour atteindre un laboratoire puis montez par l'échelle pour vous retrouver à votre point de départ. Passez la porte et entrez dans un autre laboratoire. Sur le rebord, près de l'une des plantes, il y a une lettre. La petite pièce attenante est occupée par un scientifique et il n'y a rien à y faire. Prenez l'issue de l'autre côté et entrez dans le couloir puis suivez-le jusqu'à la porte du laboratoire secret.

Malheureusement, il est impossible de continuer par là. Allez à l'étage supérieur et utilisez l'autre ascenseur que vous avez vu avant d'entrer dans le bar. Une fois arrivé à l'étage supérieur, n'allez pas sur la droite car vous seriez repéré par un garde armé. Allez donc vers la gauche pour arriver à un labo. Entrez dans le bureau de gauche pour y prendre un décodeur sur la table. Dans le second bureau, vous trouverez un microfilm à côté du fromage, puis parlez avec l'homme en blouse blanche qui ne vous apprendra rien.

Passez la troisième porte, ce qui devrait alerter un garde. Prenez le fusil laser sur la table devant vous et désintégrez le garde qui arrive. À présent que vous êtes armé, allez à la salle de comman-

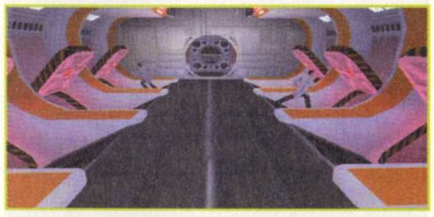
dement et désintégrez le garde. Si vous avez la carte volée au bar, utilisez le panneau sur la droite de la porte. Avant de continuer, reprenez la carte. Entrez dans le conduit en apesanteur et montez.

Dans la pièce où il est inscrit "Zero Gravity", attrapez la lettre qui flotte dans le vide. Après le sas, vous serez dans le centre de commandement. Éliminez le garde qui fait sa rond avant d'entrer dans le couloir et montez la rampe. Désintégrez le garde puis, sans vous soucier des techniciens, utilisez l'ascenseur.

Passez la porte "A" et écoutez la conversation à propos des météorites. Avant que les techniciens ne déclenchent l'alarme, désintégrez-les. Utilisez le décodeur sur le panneau à gauche de l'écran

où l'on peut voir la porte du laboratoire secret. Retournez en arrière et faites la même chose en prenant le sas "B". La porte est à présent dégagée, mais cela déclenche l'alarme. Vous rencontrerez des gardes armés sur votre chemin. Descendez jusqu'à la porte du laboratoire secret en tuant les gardes qui s'interposent.

Traversez la passerelle et suivez le chemin jusqu'au conduit où vous verrez les météorites.
Très rapidement, ouvrez le sas de l'autre côté pour passer à la scène suivante.



Vous avez cinq minutes pour trouver l'antidote. Dans la première pièce avec les caisses, vous pourrez trouver une enveloppe cachée derrière l'un des deux empilements. Continuez pour voir deux techniciens s'éjecter dans des capsules. À l'intérieur de l'une d'elles, il y a un microfilm (il est important de le prendre maintenant). Entrez dans la grande pièce circulaire pour y prendre l'antidote ainsi que le gilet pare-balles. Rebroussez chemin pour vous éjecter. Petit problème : l'ascenseur vient d'être endommagé. Entrez dans le conduit et sautez sur les rebords pour atteindre la salle supérieure. Passez le sas qui se referme et ruez-vous à l'intérieur de l'une des capsules.

Chance et vitesse

Petit briefing puis vous pourrez vous entraîner à utiliser la motoneige. Rien de plus avant de partir pour votre prochaine mission.

Intrigue Alpine

Dès le départ, suivez le balcon sur la gauche et prenez la lettre sur la table. Descendez discrètement l'escalier et vous trouverez un gilet pare-balles près de la voiture. Au coin, éliminez le garde, sans faire de bruit. Continuez dans la rue jusqu'au camion où vous allez devoir mettre fin aux jours de deux autres types.

Une autre manière de faire aurait été de suivre le balcon pour arriver jusqu'ici. Traversez l'immeuble et, avant de sortir, mettez une balle entre les deux yeux du type. Un autre viendra a sa rescousse et vous lui infligerez le même sort. Montez par l'escalier et passez la porte en haut. Il y a un attaché-case sur le banc dans ce couloir. Descendez et prenez le gilet pare-balles près de la grande porte en bois à demi ouverte. Éliminez le garde sous la lanterne. Entrez dans le restaurant et pre-

nez l'enveloppe sur l'un des bancs. Montez à l'étage et prenez la lunette à infrarouge sur l'étagère. Sortez et continuez dans les rues. Une porte vous mènera dans un bar.

Par la vitrine, vous verrez deux gardes. Allez en arrière et passez le coin pour entendre leur conversation. Éliminez-les avant de continuer. Cela devrait vous mener dans la cour d'une maison. Entrez-y pour passer à la scène suivante.

Plusieurs soldats en tenue de camouflage d'hiver montent la garde dans la cour. Attirez-les jusqu'à vous. Malgré la grosse fusillade, aucun n'a eu l'idée de déclencher l'alarme. Après en avoir éliminé cinq ou six à cet endroit, vous allez pouvoir vous déplacer plus sereinement. Montez par l'escalier. Sur l'étagère, vous allez trouver un silencieux pour le PM Hampton. De quoi vous donner

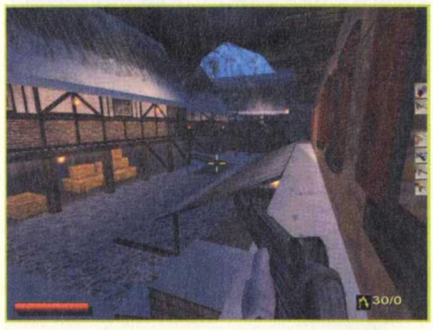
une puissance de feu silencieuse plus importante. Traversez le premier dortoir pour accéder au second après la cuisine. Vous trouverez un gilet pare-balles près de l'un des lits et, si vous tendez l'oreille, vous discernerez le bruit caractéristique d'une caméra. Sautez par la fenêtre et courez pour vous mettre à l'abri au coin du bâtiment pour éviter la caméra qui se trouve de l'autre côté. Attendez et un garde devrait arriver devant vous en faisant sa ronde : tuez-le. Et, s'il a le temps de tirer, faites de même avec ses deux collègues. Apparemment, les armes à feu de vos ennemis ne sont pas considérées comme le bruit que vous pouvez faire et les gardes n'ont pas l'idée de déclencher l'alarme. Continuez dans cette direction et vous pourrez entrer dans un entrepôt avec des conteneurs, si vous ouvrez un grand rideau de fer. Faites-en le tour mais, à priori, il n'y a rien d'intéressant à l'intérieur. Un peu plus loin, il y a une nouvelle caméra. Placez-vous en dessous et passez la petite porte dans le renfoncement. Près de la table, il y a un gilet pare-balles mais aussi un dossier. Ignorez la grande pièce avec les conteneurs pour le moment.

Passez l'autre porte et, dans le bureau, vous trouverez une mallette. L'autre porte mène à un autre bureau où un garde est assoupi. Tuez-le puis prenez le microfilm devant lui. Rebroussez chemin et entrez dans la grande pièce avec la caméra. Traversez-la et placez-vous à l'abri du regard de l'œil électronique derrière les conteneurs. Ouvrez la petite porte qui donne sur l'extérieur et tirez pour que les deux soldats accourent vers vous. Mettez-vous à l'abri pour les mettre hors de combat une fois qu'ils seront à l'abri des regards indiscrets. Ne sortez pas et utilisez l'autre porte pour découvrir le garage. Sur l'établi, vous pourrez prendre un décodeur. Rebroussez chemin pour vous retrouver face à la porte où vous venez d'at-

tirer des gardes. Traversez la cour pour atteindre la porte sous la caméra. Entrez et tuez le type qui se trouve là. Placez le décodeur sur le panneau. Prenez le gilet pare-balles, la lettre et, une fois que le décodeur aura terminé son travail, reprenez-le. Vous n'avez plus qu'à partir jusqu'à l'escalier du début. Prenez alors sur la droite pour atteindre un passage surveillé par une caméra. Évitez-la et passez la clôture sur la gauche. Ouvrez la grande porte et pénétrez dans le couloir.

Traversez la cour par la droite et vous serez couvert par l'alignement de caisses. Éliminez le garde qui fait sa ronde à cet endroit. Passez de l'autre côté de la cour pour tirer sur le garde qui se trouve en hauteur, tout au fond. Approchez-vous

du passage sur la gauche et attirez les deux gardes pour les envoyer ad patres. Normalement, deux autres devraient suivre. Continuez pour entrer dans le bâtiment et montez par l'escalier. Un gilet pare-balles vous attend avant de continuer. Visitez les lieux et éliminez les gardes. Un autre gilet pare-balles se trouve dans l'un des dortoirs.



Sortez par la fenêtre ouverte qui se trouve dans le dortoir de gauche. Sautez jusqu'au sol et, avant de tourner au coin, attendez le garde qui fait sa ronde. Déplacez-vous de manière à voir ce qui suit sans vous engager dans le passage.

Vous verrez un projecteur et un soldat. Tuez-le à distance. Vous pouvez essayer de passer sans déclencher l'alarme, ce qui est assez difficile. Votre but est d'atteindre une trappe sur le sol pour vous glisser dans les égouts. Elle se trouve de l'autre côté de la cour. Dans le cas où vous déclenchez l'alarme, vous devriez avoir un peu de compagnie. Il est aussi possible de monter dans l'une des tours pour y éliminer le soldat et prendre un gilet pare-balles. Une fois que vous êtes sous l'eau, nagez rapidement jusqu'à la grille.

Tirez sur le cadenas pour l'ouvrir et continuez de nager jusqu'à une couche de glace plus fine. Sortez à l'air libre et il ne vous reste plus beaucoup de temps si vous ne voulez pas mourir gelé. Suivez le chemin jusqu'à un soldat qui a un lance-grenades. Tuez-le et prenez son arme. Continuez sur les rebords glacés en sautant. Il y a une sorte de pont de glace : traversez-le en faisant des bonds pour éviter qu'il ne vous emporte dans sa chute. Continuez en sautant sur les rebords en faisant de petits sauts sans vous arrêter et en suivant la paroi. Cela vous mènera à un chalet où vous pourrez vous réchauffer.

Ouvrez le coffre en bois et vous trouverez une lunette pour le fusil AK-47. Sortez du chalet et montez sur la motoneige. Suivez le chemin qui monte dans la montagne jusqu'à un précipice. Pour le passer, mettez les gaz à fond et priez pour que la réception soit bonne. De l'autre côté, arrêtez-vous dès que vous verrez un pont. Utilisez la lunette de l'AK-47 pour tuer les trois gardes sur le pont. Deux des gardes sont équipés de lance-roquettes. Continuez en éliminant les soldats sur votre chemin. Vous finirez par arriver en vue d'une cabane en hauteur. Ne vous occupez pas du type dans le mirador ni de celui près du poteau. Avec la lunette, éliminez le soldat qui se trouve près de la clôture en bas. Ensuite, très rapidement, tirez sur les fûts de kérosène près de la cabane. Vous devriez tuer le soldat et en même temps désactiver le courant électrique de la clôture. Éliminez le garde du mirador et continuez. Près de la clôture, vous trouverez des munitions, mais ne vous approchez pas trop près car elle est électrifiée. Coupez le cadenas avec le briquet. Ouvrez la porte et montez jusqu'à la cabane. N'oubliez pas de prendre les munitions sur le type dans le mirador ainsi que sur celui au sol. Il y a un gilet pare-balles à l'intérieur. Vous pourrez alors continuer sur le chemin avec la motoneige en éliminant les soldats que vous rencontrerez.

Abandonnez la motoneige devant la pancarte "Champ de mines" et utilisez vos lunettes pour repérer le passage. Reprenez la motoneige et traversez. Si vous n'êtes pas sûr, faites des arrêts fréquents, mettez les lunettes puis continuez avec la motoneige. Pas trop loin car vous tomberiez, en avançant trop vite, dans un véritable traque-nard. En effet, il y a plusieurs soldats sur un pont et une poignée en bas. Attirez les gardes vers vous et tuez-les, puis occupez-vous de ceux sur le pont (lance-grenades). Ensuite, vous n'aurez plus de problème pour atteindre une autre clôture avec un grand nombre de caisses. Tuez les deux gardes derrière la clôture sans vous en approcher car elle est électrifiée. Montez sur le tas de caisses le plus proche de la grille et sautez de l'autre côté. Une autre possibilité serait de casser le cadenas avec le briquet puis d'ouvrir. Mais vous perdriez plus de points de vie. Entrez dans le passage sous la montagne. Grimpez sur les caisses pour sauter sur la plate-forme du camion et y prendre un gilet pare-balles. Continuez jusqu'à l'ascenseur et montez.

En haut, passez la petite porte et ne prenez pas encore l'escalier. Tuez les deux gardes dans le dortoir du bas et retournez-vous rapidement pour éliminer les soldats en tenue de camouflage qui feront irruption derrière vous.

Montez à l'étage et tuez tous les soldats avant d'entrer dans la pièce du fond. Assurez-vous qu'ils sont tous morts, sans quoi l'un d'eux remontera par l'échelle. Prenez le gilet pare-balles et montez avec l'échelle pour récupérer les munitions des soldats, si vous en avez besoin. Sortez dans la cour et tuez le garde dans la tour sur la droite. À présent, vous n'avez plus qu'un seul homme à abattre : le soldat qui reste dans la tour la plus proche de vous, toujours sur la droite. Actionnez le levier près de la télécabine et entrez-y pour monter vers le château.

Indomptable Cate Archer

Il y a un garde dans la pièce qui se trouve en dessous. Tuez-le discrètement.
Déplacez-vous sur les poutrelles et ramassez la lettre. Descendez et prenez la lettre sur les toilettes.

Il y a une cheminée à côté des toilettes. Sur le rebord, vous trouverez un microfilm. Récupérez les munitions sur le garde et continuez. Plus loin, vous aurez deux gardes à faire taire dans une salle des machines. Prenez le dossier sur la table à gauche. Dans le couloir avec le tapis, ouvrez la porte opposée au petit escalier et éliminez les deux types qui sont derrière. Ne sortez pas et allez à l'opposé dans ce couloir. Il y a une échelle sur la gauche. Montez et regardez dans le trou à travers le mur. Il y a un technicien face à un panneau électrique. Tirez-lui une balle dans la tête avant de descendre. Vous arriverez dans une pièce avec un monte-charge qui ne fonctionne pas. Prenez l'attaché-case sur le banc et prenez le couloir. Vous arrivez à une intersection. La porte en face vous permet de sortir à l'endroit où vous avez éliminé deux gardes. À droite, vous ne pourrez pas continuer puisque l'escalier s'est effondré. Le troisième passage ne vous aidera pas plus. Retournez dans le petit bureau où vous avez trouvé un dossier. Montez à l'échelle, ouvrez la trappe et finissez votre ascension jusqu'en haut. Il y a un conduit sur la gauche. On ne le voit pas très bien : accroupissez-vous et avancez dedans.

Vous sortirez du château pour vous retrouver sur le toit. Sautez sur le suivant et montez jusqu'en haut pour entrer dans le château au niveau supérieur. Laissez-vous tomber sur les caisses jusqu'au sol puis prenez le gilet pare-balles. Crochetez le cadenas et avancez pour trouver le passage avec l'escalier endommagé et, de l'autre côté, le type étendu devant le panneau électrique.

Prenez l'enveloppe "Top Secret" devant la bibliothèque. Actionnez le levier du panneau électrique puis descendez pour vous mettre sur le monte-charge.

Actionnez le levier et vous serez emmené dans les étages supérieurs. Vous serez assommé malencontreusement en essayant d'entrer dans la cour du château.

Il faut que vous arriviez à convaincre Armstrong de combattre avec vous. Quoi de mieux que de jouer sur sa corde sensible. Dites : "Vous avez peur que je vous flanque une raclée." "J'ai toujours pensé que vous étiez un dégonflé." "Vous devriez mettre une jupette à la place du kilt." "De toute façon, vous frappez comme une fille." "Jolie pirouette. Vous voulez un flingue ?" et "Est-ce que vous avez toujours été trouillard..." Vous pourrez alors vous battre avec Armstrong. Ne restez pas trop près de lui. Frappez un coup et éloignez-vous. Mais pas trop loin car il risquerait d'utiliser une grenade. Lorsqu'il aura mordu la poussière, vous serez libre. Retournez dans la cellule et prenez la lettre sur le lit. Passez la porte à double battant et suivez le mur de droite pour atteindre une fenêtre.

Faites attention au faisceau du projecteur pour ne pas déclencher l'alarme. Sortez sur le rebord et suivez-le vers la droite. Accroupissez-vous derrière le créneau juste avant la fenêtre ouverte. Une fois que le faisceau est passé, faites un saut pour entrer dans la pièce. Rapidement, assommez le garde. Prenez tout votre équipement sur la table. Marchez à reculons dans le petit couloir si vous ne voulez pas être surpris de dos par un soldat. Ensuite, retournez-vous et passez de l'autre côté des caisses pour éliminer un autre type armé de balles au cyanure. Dans un coin, vous verrez des caisses avec une enveloppe "Top Secret" et un gilet pare-balles.

Descendez grâce à l'échelle et passez sous le grillage, dans la flaque d'eau. Prenez le gilet pare-balles à côté des caisses et montez la rampe. Faites du bruit derrière la porte et courez en reculant. Tuez les deux gardes qui vont arriver. Il en reste un qui se trouve sur les remparts à l'extérieur. Autre problème, il faut le tuer sans être pris dans le faisceau du projecteur. Corsons le problème. Il faut ensuite sortir, se débarrasser du cadenas de la porte qui suit, avec le briquet, et la passer. Tout cela sans être repéré. Si vous êtes du côté droit du mur, normalement le faisceau ne vous repère pas. Une fois qu'il est passé, brûlez la serrure, ouvrez la porte et descendez. Appuyez sur la bûche du tas de bois et il se déplacera pour révéler un ascenseur.

Tuez les trois types armés qui sont dans la pièce où vous arrivez. Ne vous faites par repérer par la caméra à moins que vous ne vouliez un peu plus de compagnie.

Traversez la pièce et montez par l'escalier puis suivez le chemin jusqu'à un vestiaire. Dans l'un des casiers, vous trouverez un gilet pare-balles. Plus loin, vous serez pris au piège dans une salle où se répand du gaz.

Prenez votre grappin et utilisez-le sur l'un des deux crochets que vous pouvez voir au-dessus. Passez la porte et tuez les deux gardes. Activez le levier de la console de commande pour couper le gaz et ventiler la pièce. À la prochaine intersection, prenez sur la gauche et tuez les deux gardes devant la porte.

Continuez et utilisez l'escalier pour passer au-dessus du tunnel en verre. Montez jusqu'en haut pour appuyer sur un gros bouton rouge dans la

petite salle qui surplombe toute l'installation. Descendez et reprenez l'escalier qui passe juste au-dessus du tunnel en verre. Approchez-vous de lui et ouvrez-le.

Vous n'aurez plus alors qu'à utiliser l'antidote. Traversez les salles où se trouvait le train et passez dans la suivante pour ouvrir une trappe au sol. Descendez grâce à l'échelle et dirigez-vous vers la porte pour passer à la scène suivante.

Avancez dans le couloir et tuez tous les techniciens et gardes dans la salle sur la gauche. Prenez l'enveloppe sur l'une des caisses orange. Parfois, elle se trouve dans l'autre pièce, de l'autre côté. Prenez le couloir jusqu'à la porte.

Il y a deux techniciens et un garde qui se jetteront sur vous si vous faites du bruit.

De plus, deux autres gardes se trouvent en hauteur sur des passerelles de l'autre côté. Éliminez tout ce beau monde avant d'entrer dans la pièce. Passez la grande passerelle puis montez par le petit escalier pour prendre un gilet pare-balles. N'oubliez pas de tuer le garde qui se trouve là. Plus loin, vous pourrez inspecter le train où vous trouverez un autre gilet pare-balles. Sur l'un des tas de caisses orange, près d'une "lunch-box", vous trouverez une enveloppe kraft.

Suivez les couloirs pour finalement arriver dans une sorte de salon. Près d'un canapé, vous pourrez mettre la main sur un attaché-case. Un nouveau piège vous attend au milieu de la passerelle.

Il faut agir car un requin attend son dîner dans l'eau. Sur votre gauche, un garde se met à vous tirer dessus à partir d'une passerelle.

Éliminez-le et son cadavre tombera dans l'eau. Attendez que le requin se dirige vers lui, puis plongez et nagez vers la droite sous l'arche de pierre. Dans le grand couloir, ouvrez la petite porte à gauche. Tuez les deux gardes dans la salle de repos et prenez la lettre sur la table. Allez vers l'autre porte et vous entendrez un homme qui déclare son amour.

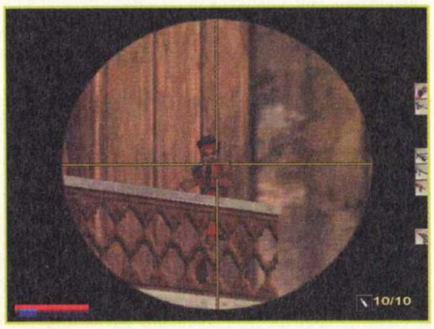
Ouvrez et vous verrez un type bien embarrassé devant... une chèvre. Prenez le décodeur sur l'étagère. Au coin du couloir, préparez-vous à mettre hors de combat deux autres gardes. Actionnez l'ascenseur pour monter. Dans le salon, prenez le gilet pare-balles.

Placez-vous derrière le bar et actionnez le levier de l'expresso. Ne vous occupez pas des cartes ni de la mappemonde virtuelle et prenez le couloir qui s'est ouvert dans le mur. Suivez le chemin et vous finirez par surprendre deux gardes. Entrez dans le bureau de la baronne et appuyez sur le bouton rouge du fauteuil. Enfin, utilisez le décodeur sur le panneau à droite du coffre. Le coffre

ouvert, reprenez le décodeur et n'oubliez pas la liste de noms. Vous serez alors surpris par la baronne. Tuez les deux gardes qui font irruption et ouvrez la porte qui mène à l'hélicoptère. Rien à faire, la baronne s'échappe !

Une gigantesque explosion

La première partie est assez simple. Vous suivez le seul passage possible et vous tuez les soldats qui se présentent. Dans la grande salle, il y a un gilet pare-balles à côté de la cheminée. Ouvrez la grille à côté de la porte à double battant et glissez-vous dans la paroi. Tuez les deux gardes de l'autre côté.

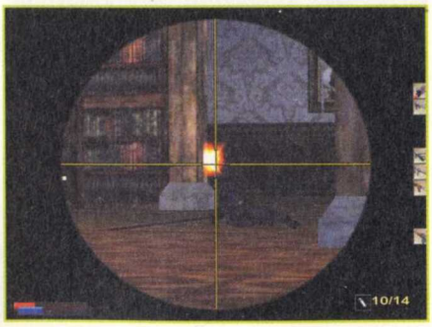


À partir de ce moment, vous allez être confronté à un sniper féminin. Utilisez le fusil à lunette pour la déloger avant de continuer dans la pièce. Si vous lui tirez dessus, elle s'enfuira et viendra vous attaquer directement. Il y a deux gilets pare-balles dans cette pièce (un en bas et l'autre en haut). Montez par l'escalier et prenez à gauche. Au bout du couloir, la porte est fermée. Regardez sur la droite et appuyez sur le mur pour ouvrir un passage.

Dans la salle de surveillance, prenez les munitions puis photographiez le registre si vous avez vos lunettes (non fournies dans le matériel de base). Retournez en arrière et prenez l'autre escalier. Redressez le tableau pour ouvrir le passage secret. Ouvrez la grille et cherchez un correcteur Bacalov sur le sol.

Retournez dans la paroi et, dans un coin, vous trouverez une porte secrète. Tuez les trois gardes dans la chambre. Examinez l'âtre de la cheminée et appuyez sur l'interrupteur. Ne restez pas devant lorsqu'elle s'ouvre si vous ne voulez pas prendre des balles perdues. Tuez de nouveau trois gardes et ouvrez le passage sur la gauche du lit.

Vous avez deux options pour sortir : la grille ou le passage secret en appuyant sur l'interrupteur.



Les deux passages mènent au même endroit, une bibliothèque garnie de quatre ou cinq gardes. Continuez pour trouver la cage d'un monte-charge. Un peu plus loin dans le même couloir, vous trouverez un gilet pare-balles. N'ayez pas la gâchette trop facile, l'homme qui se trouve en contrebas est votre contact.

Descendez le rejoindre avec le monte-charge. La discussion terminée, un grand nombre de soldats arriveront. Tuez-les tout en évitant de tirer sur votre contact. De toutes façons, il se fera abattre, mais il ne faut pas que ce soit l'une de vos balles qui le touche. Sortez et allez sur la droite pour prendre un gilet pare-balles avant de continuer. Avec le fusil à lunette, éliminez le type armé d'un lance-grenades près du projecteur et préparez-vous à recevoir de la compagnie. Traversez le pont et ouvrez la grande porte.

Accroupissez-vous pour tuer le garde qui se trouve derrière les caisses. Ensuite, attendez qu'un autre vienne à cause du bruit. Deux autres soldats se trouvent à l'intérieur. Par contre, la porte suivante est assez dangereuse. Si vous avez fait assez de bruit, placez-vous devant la porte avec une arme puissante et attendez. Une jeune femme l'ouvrira. Éliminez-la avant de continuer. À l'extérieur, il y a un allié, mais il ne survivra pas. Préparez-vous à tuer une autre femme de l'autre côté d'une grande cour. Le moyen le plus sûr est soit d'utiliser le lance-grenades soit le fusil à lunette, voire le Bacalov. Dans tous les cas, restez à l'intérieur, faites quelques pas à l'extérieur pour tirer et mettez-vous de nouveau à l'abri. Lorsqu'elle sera morte, allez prendre le gilet pare-balles près des caisses. Il ne semble pas y avoir d'issue. Grimpez sur les caisses à gauche et marchez sur la poutre pour monter à l'endroit où se trouvait la jeune femme. Un nouveau gilet pare-balles vous y attend. Continuez à marcher sur le toit jusqu'à la rampe effondrée qui mène au télé-

phérique, et sautez jusqu'à la petite porte pour passer à la scène suivante.

L'équipe venue vous sauver est repartie en oubliant un détail. Celui de vous emmener... Tuez les deux gardes et prenez le gilet pare-balles avant d'actionner le levier. Jetez-vous à l'intérieur du téléphérique et tenez-vous prêt pour un petit challenge.

Des hélicoptères vont venir vous attaquer ! Six en tout. Et, dans le cas où vous parvenez à les abattre tous (qu'ils explosent), vous obtiendrez un élément de renseignement. Lorsqu'il n'y aura plus d'hélicoptère, le téléphérique sera bien endommagé.

Utilisez votre grappin pour arriver sur le pylône. Vous rencontrerez Volkov et vous tomberez tous

les deux dans une caverne de glace. Les chances ne sont pas égales puisque vous avez perdu toutes vos armes, alors que votre adversaire a déjà un AK-47 dans les mains. Courez vous mettre à l'abri dans le renfoncement avec un gilet pare-balles. De là, il ne peut pas vous atteindre. Localisez le chemin de glace le long d'une paroi devant vous. Quand vous vous sentez prêt, courez pour le traverser. Le rebord est très instable : faites des sauts si vous ne voulez pas mourir après une chute vertigineuse ! Prenez le pistolet et montez vous cacher derrière un bloc de glace. Attendez le bon moment et sortez de votre cachette pour tirer sur Volkov puis remettez-vous à couvert.

La nature de la vengeance

Après le coup de fil, la baronne vous surprend. Tirez-lui plusieurs fois dans la tête sans bouger. Vous apprendrez qu'elle est sur le point d'exploser. Une minute trente devant vous pour dire à tous les passants de se mettre à l'abri. Tuez le type au balcon, face à la cabine téléphonique. Ramassez la lettre au pied de la cabine et prenez les munitions. Passez la porte face à vous lorsque vous vous dirigez dans le seul passage possible et prenez le microfilm. Sortez et dites aux deux civils de se mettre à l'abri. Continuez dans le passage pour sortir près du restaurant. Tuez le type armé au balcon du restaurant. Une nouvelle fois, intimez à chaque civil de se mettre à l'abri. Passez sous l'arche où se trouvait le tireur et montez la rampe. Ouvrez la porte et, tout de suite, allez sur la droite pour ne pas louper le civil qui se trouve là. Dites aux deux autres de se mettre à l'abri pendant que vous continuez. Vous devriez en voir un sur votre passage. Tournez au coin et, normalement, ce seront les deux derniers.

En vous rendant au cimetière sur la tombe de Bruno, vous êtes surpris par Tom Goodman. Le traître n'est pas mort et vous allez vous en occuper. Mettez-vous à l'abri derrière le mausolée. Prenez les munitions et vous n'avez plus qu'à tirer, vous mettre à l'abri puis à recharger. Les balles de Goodman sont au cyanure. Il est donc préférable de ne pas se faire toucher ! Derrière vous, il y a un autre mausolée qui dissimule un gilet pare-balles. Il vous manque trois éléments de renseignement. Pour les obtenir, il va falloir prendre des risques, plutôt que de rester gentiment à l'abri. Le plus facile à obtenir est une lettre qui se trouve juste devant la porte de l'église. Pour les deux autres, il faut se rendre dans la seconde partie du cimetière. Je vous conseille de prendre la fiole d'antitoxine devant le mausolée où vous vous êtes caché au début avant de continuer vers l'autre côté du cimetière. Devant l'un des mausolées, il y a un attaché-case et, face à cet endroit, il y a une petite porte au fond. Devant elle, il y a une autre lettre.
Goodman à votre merci, il sera abattu par un autre traître. Bien entendu, tout se terminera pour le mieux avec des retrouvailles inattendues.

RETROUVEZ LES ASTUCES POUR CE JEU DANS LA RUBRIQUE TRICHE TRASH À LA FIN DU MAGAZINE

COSSACKS EUROPEAN WAR

CAMPAGNE 1

Éditeur : Focus

Texte : Français

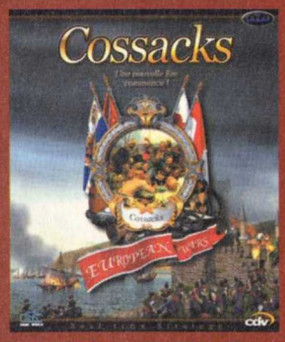
Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Mai 2001

Config mini : PII 400 Mhz 64 Mo de RAM

Cossacks est un jeu de stratégies, temps réel, couvrant les grands événements des XVII[e] et XVIII[e] siècles. Sa particularité tient dans le fait qu'il vous propose de gérer jusqu'à 8000 unités ainsi qu'une multitude d'options, améliorations et formations uniques en leur genre. Malgré un principe de fonctionnement peu novateur, vous serez séduit par la beauté des éléments et le réalisme des batailles. La période qu'il couvre est très riche en conflits, ce qui offre une durée de vie importante et vous pourrez, d'autre part, observer à quel point les armées ont évolué sur ces deux siècles. Ne vous laissez pas impressionner par la difficulté du jeu qui n'est que le reflet du désespoir réel de ces batailles, et vous passerez d'excellents moments. En exclusivité, nous vous proposons la 1[e] campagne dans ce numéro, la suite dans le prochain PC Soluces.



Fabien (fdenizet@noos.fr)

Solution des campagnes en mode Solo

Commencez par faire la **Campagne d'initiation** composée de trois parties : **Principes du jeu, Tactiques/Stratégies** et **Ruses de guerre** afin de vous familiariser avec les commandes du jeu et surtout les raccourcis clavier dont l'utilisation est indispensable.

Note : la touche % permet d'afficher le niveau de vie de toutes les unités, même ennemies. Elle ne figure pas dans le guide et sera très utile.

Campagne 1 :

Les pirates des Caraïbes

Mission 1 : Les Bermudes

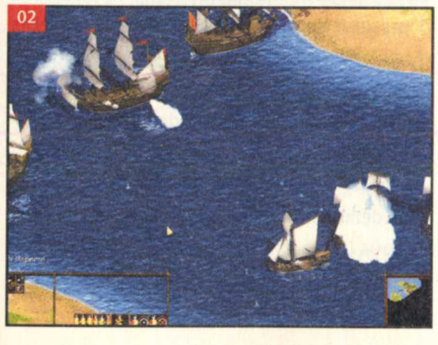
An de grâce 1652. Le gouverneur général vous a promu **capitaine de la Marine du roi** et votre escouade, composée de **3 frégates** et **1 navire de transport** doit se rendre aux **Bermudes** pour y bâtir **une ville** et **un port**. Votre pays, l'**Angleterre**, est en guerre contre la **Hollande** et votre expédition risque d'être agitée... En effet, la **marine** et les **pirates** hollandais sont sur les dents, prêts à bondir sur les navires anglais.

Colonisation de l'île ouest

Vous débuterez votre mission sur une île qui ne possède pas assez de ressources et vous allez donc devoir en trouver une plus accueillante.

01

02



03

Embarquez vos paysans à l'intérieur de votre **navire de transport** (affectez les touches 1-4 à chacun des navires, la 5 aux **3 frégates** et la 6 à l'ensemble des bateaux), envoyez les 3 frégates au nord mais ne dépassez pas le niveau de l'île et mettez-les en ligne. Une petite flotte de **pirates hollandais (01)** vous attaquera à l'ouest. Concentrez vos tirs sur les deux voiliers puis détruisez les deux galères. Cela vous rapporte **1000 pièces d'or (po)** très utiles afin d'entretenir les équipages qui, sinon, refuseront de se battre. Avancez un peu et engagez-vous dans le **bras de mer** qui part au sud-ouest. Longez la côte ouest jusqu'en bas de l'île où vous rencontrerez un **voilier hollandais** qu'il faut combattre.

Remontez ensuite au nord-ouest et empruntez le bras de mer qui continue dans cette direction. En haut, vous serez attaqué par un **voilier hollandais** stationné à l'ouest. Le combat terminé, foncez à l'extrémité nord-ouest de la carte en longeant par le haut. Vous allez rencontrer un **navire anglais** dont le **corsaire** vous demandera de l'aider à combattre la flotte de **Niels une Oreille** située un peu en dessous au sud-ouest **(02)**. Acceptez, alignez vos frégates à côté de la sienne et engagez le combat. Il vous remettra ensuite son navire et vous trouverez un **parchemin** dans les papiers de **Niels** : 'Ile sud, 5 pas à l'est du vieil arbre". Ça sent bon le trésor !

Engagez-vous avec votre flotte en haut, direction ouest, puis descendez le long de la côte de la **grande île ouest**.

Approximativement au-milieu de l'île, dans sa longueur, vous trouverez une **petite baie accueillante (03)**. C'est à cet endroit que j'ai décidé d'implanter ma ville et mon port. Débarquez vos paysans et envoyez-les se promener en direction de l'est, près de la côte opposée, et ils découvriront au hasard **un stock de pierres** qui vous permettront de commencer à construire un **moulin** et un **hôtel de ville** afin de coloniser l'île.

Le comptoir marchand

Toutes les ressources se trouvent au sud-Est de l'île. Envoyez-y des **paysans** pour y découvrir successivement une **mine d'or**, une **mine de charbon**, une **mine de fer** et deux **gisements de pierres** qu'il vous faudra exploiter en premier afin de pouvoir construire des **bâtiments**. Construisez

04

une **réserve** à côté de chacun des gisements et créez des groupes de **5 paysans** affectés à des tâches bien précises : 10/15 à la **récolte**, 5/10 pour le **bois**, 5 dans chaque **mine** et 10/15 dans les **gisements** de pierres. En tout, 40/50 paysans pour débuter votre ville. Construisez ensuite un **marché** et une **forge**. Les attaques vont bientôt commencer et il faut vous armer.

Construisez une **caserne du 17e** puis créez **des mousquetaires** et des **piquiers**, définissez un **point de ralliement** au niveau des gisements de pierres au sud-est et ordonnez-leur de **maintenir la position (04)**. Les Danois aidés par des archers mercenaires vont rapidement apparaître en bon nombre au sud-est, près de vos gisements. Il vous faudra impérativement les repousser afin de conserver vos précieuses mines.

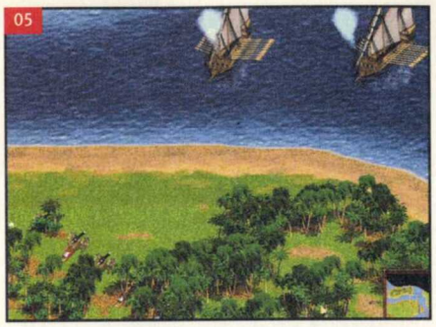
Si vous y parvenez, une longue période de tranquillité va alors débuter pendant laquelle vous allez devoir vous **développer** et mettre en place une **armée solide**. Augmentez les compétences de vos soldats et cavaliers jusqu'au **Niveau IV** minimum, étendez vos mines, faites évoluer la forge et construisez rapidement un **port**. **Le gouverneur général** vous félicitera alors et vous remettra **5000 po** ainsi qu'une **nouvelle mission** : anéantir la flotte hollandaise située à l'est de votre île.

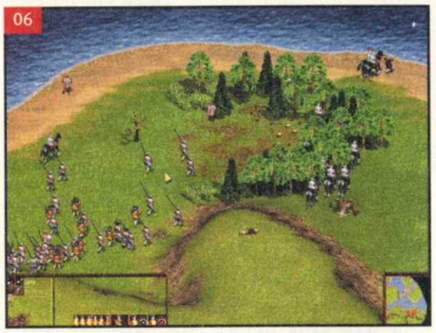
La montée en puissance

Continuez à développer votre ville en construisant une **académie** et un **arsenal**. Améliorez le port (académie : **nouvelles techniques de construction**) pour qu'il puisse fabriquer des **frégates** et produisez des **mortiers** et des **canons** en vue de l'attaque de la **flotte hollandaise**. Profitez de cette période de paix afin d'**entraîner** vos troupes et prenez toutes les **améliorations** possibles. Produisez un grand nombre de **matières premières** afin d'évaluer vos besoins. Prenez le temps de construire une armée solide comprenant : 5/6 frégates, une dizaine de pièces d'artillerie et une trentaine de piquiers, de mousquetaires et de cavaliers. Vous pouvez aussi construire des **galères** et un **centre diplomatique** afin de recruter des **mercenaires**.

L'offensive de la flotte hollandaise

Regroupez vos **troupes** et votre **artillerie** au sud-est de l'île.





Sélectionnez vos **navires de guerre** et un **navire de transport** que vous allez faire contourner l'île par le sud. Interceptez le **voilier** au sud et l'autre au sud-ouest. Engagez ensuite votre flotte dans le bras de mer orienté nord-est mais stoppez-la un peu avant la palissade à l'est. Envoyez vos **mortiers** détruire la **tour** située à l'est derrière la palissade et retournez-les ensuite avec les canons contre les quatre premières **galères (05)** stationnées au nord de cette palissade. Faites avancer vos navires à l'est et détruisez le **voilier** qui attend au sud-est.

Embarquez vos troupes dans les navires de transport et redéployez-les sur l'île des **pirates** au sud. Envoyez-les en direction de l'est en engageant le combat avec les pirates cachés dans les arbres. Ils vont rapidement trouver l'endroit du **trésor** situé dans un bosquet près d'un **arbre mort (06)**, ce qui vous permettra de renflouer vos stocks de **fer** et de **charbon** indispensables à votre artillerie. Ne continuez pas et repliez vos troupes ensuite sur votre île avant de vous faire repérer par une importante flotte cachée au sud-est de la carte.

Faites avancer vos **frégates** vers le nord et engagez le combat avec les **galères** restantes qui ne résisteront pas longtemps à votre flotte. Dirigez-les ensuite vers l'ouest pour détruire une **tour** positionnée sur la petite île centrale. Continuez à l'ouest puis remontez au nord. Faites remonter aussi votre artillerie à hauteur de votre ville sur la côte est. Vos frégates vont bientôt déboucher sur deux **vaisseaux de ligne hollandais**. Aidez-vous de l'artillerie pour les détruire afin de terminer la mission.

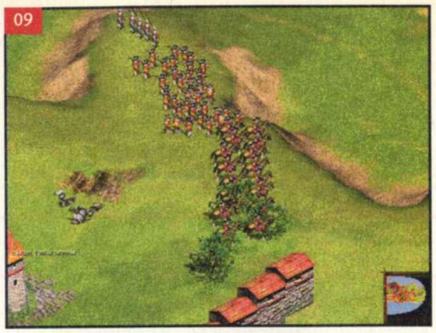
MISSION 2 : LES PIRATES DES BERMUDES

1654 : le conflit qui oppose l'Angleterre à la Hollande a donné naissance à une augmentation importante de la **piraterie** jusqu'à devenir un véritable fléau pour le continent européen. Vos ordres sont clairs : vous devez vous **établir sur une île des Caraïbes** et **annihiler les pirates** qui pullulent dans cette zone.

NAISSANCE DE LA COLONIE

Toute la difficulté de cette mission réside dans le fait que **"l'île Sud"** sur laquelle vous allez devoir vous installer est **dépourvue de fer, d'or et de charbon**. Vous devrez donc apprendre à gérer vos ressources en conséquence et vous **concentrer sur le bois, la pierre et la nourriture**.

Vous débuterez avec **10 paysans, 5 mousquetaires et 3 frégates** au nord de l'île sud. Envoyez **5 paysans** au sud-est prendre possession des **gisements de pierres** et construisez une **réserve**



à proximité. Les **cinq autres paysans** vont construire un **hôtel de ville** et **un moulin**. Placez une **frégate** de façon à bloquer l'accès sud-ouest de l'île et les deux autres au nord-est où vous allez rencontrer deux **voiliers ennemis (07)**. Détruisez-les et le gouverneur vous remettra **5000 pièces d'or**.

Créez ensuite un maximum de paysans et répartissez-les entre les trois ressources disponibles. Construisez, dans l'ordre suivant, **une forge, un deuxième moulin, un marché, une caserne du 17e** et une première **tour** au sud-est sur le monticule situé entre les deux gisements de pierre **(08)**.

Achetez un peu de **nourriture** si vous en manquez afin de créer des paysans. Il faudra atteindre un nombre de **100 paysans** par ressource afin d'être à l'aise et d'avoir un roulement suffisant pour vous développer. Tant que vous n'aurez pas atteint ce nombre (**environ 300 paysans**), vous devrez continuer à en créer.

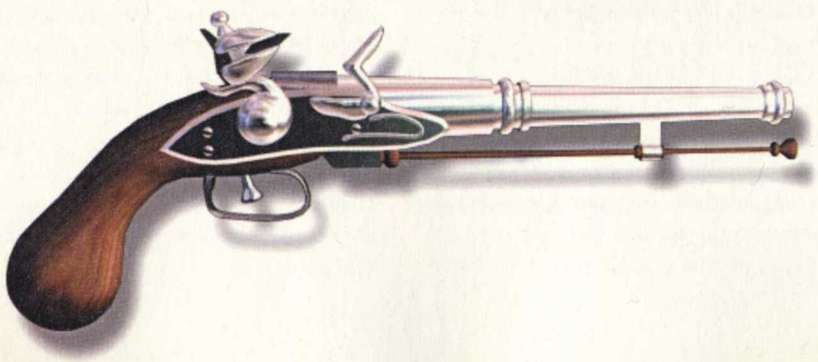
De même, vous devrez avoir entre **50 et 80 soldats, cavaliers (dragons)** et **mousquetaires** confondus et une **trentaine de pièces d'artillerie** afin de défendre votre ville. Créez-les au fur et à mesure de votre développement et placez-les en défense au sud-est près **des gisements de pierres (maintenir la position) (09)**.

Construisez une **académie**, un **port** (côte ouest), **une écurie**, une seconde **tour** à côté de la première au sud-est, une autre sur le monticule nord-ouest, un **arsenal** et commencez à construire **des bateaux de pêche, des voiliers** et **un navire de transport**.

LES RESQUILLEURS

Lors de votre progression, vous serez **attaqué** une première fois au nord-est puis au sud-ouest par des **voiliers** qui essaieront de s'introduire dans votre port pour vous **dérober des ressources** : détruisez-les et aidez-vous de vos **tours et pièces d'artillerie** si nécessaire car ils sont très rapides. Construisez un **mur de pierres** le long de la côte sud qui sera très exposée pendant **l'attaque principale**.

Un **voilier de pirates** viendra ensuite au sud et vous demandera de **payer**, en échange de quoi ils vous laisseront en paix. Si vous refusez de payer, une flotte importante vous attaquera.

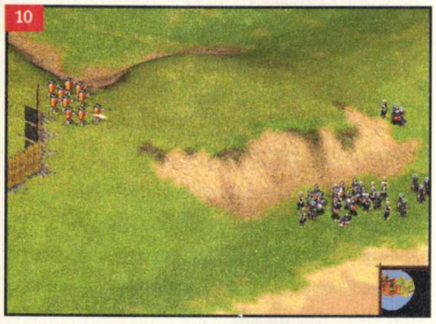


Si vous êtes déjà bien développé, vous pouvez prendre ce risque, sinon, répondez oui et vous perdrez **1000 pièces d'or** mais éviterez ainsi de lourdes pertes. Vous retrouverez ces pirates par la suite et pourrez assouvir votre vengeance.
Grâce à **l'académie**, prenez les améliorations **carrière, nouvelles techniques de menuiserie** et **nouvelles variétés de blé** afin d'augmenter votre production. Construisez des voiliers jusqu'à en avoir au moins 7. À ce stade de la partie, vous allez manquer de **maisons** : construisez donc en conséquence.

LES MERCENAIRES

Un groupe de **mercenaires** va attaquer vos gisements au sud-est **(10)**. Envoyez-lui vos troupes à terre et votre artillerie normalement déjà en place et exterminez-les tous.

10



Avancez un peu vers l'est et vous apercevrez **4 frégates** stationnées au sud-est le long de la côte. Utilisez votre artillerie et vos tours pour les détruire, mais repliez vos soldats afin de les protéger.
Commencez à construire des **galères** et n'oubliez pas de surveiller vos paysans et l'évolution de votre ville. Il est conseillé d'affecter une touche de raccourci à votre marché, ce qui vous permettra de le sélectionner facilement lors des batailles et autres déplacements. De même, faites en sorte que vos stocks de fer, d'or et de charbon ne soient jamais vides.

L'ESCORTE

Le gouverneur va vous demander **d'escorter un bateau de commerce** en direction du sud et vous promet une bonne **récompense** s'il y parvient. Envoyez **7** ou **8 voiliers** et **1** ou **2 galères** ouvrir la route au sud. Vous allez, dans un premier temps, rencontrer **1 voilier** seul que vous n'aurez pas de difficulté à détruire et vous trouverez une **carte** indiquant l'emplacement d'un **trésor** sur une petite île au nord-est de la carte **"entre deux rochers"**.
Continuez au sud mais attendez le bateau de commerce car il va suivre une direction bien précise. Il est très lent et vous ne devez pas trop vous en éloigner.
En arrivant au sud de la carte, vous tomberez dans une **embuscade de frégates et de galères**. Répartissez vos navires de sorte qu'ils permettent le passage au navire de commerce sans prendre trop de dégâts. Sacrifiez vos bateaux, mais il doit passer ce barrage ! S'il arrive à bon port, vous recevrez **20000 de charbon, de fer et d'or** qui vous seront indispensables pour vous préparer à la prochaine bataille.

L'ATTAQUE GROUPÉE

Utilisez judicieusement cette récompense et prenez les **améliorations** à l'**académie : architecture militaire, platines à rouet, constructions navales avancées, augmentation du salaire des tailleurs de pierres, nouveaux fûts à canons...**
Complétez votre artillerie de quelques pièces et continuez à produire un maximum de galères et de voiliers. Ajoutez des tours le long de la côte sud.
Un avertissement ne tardera pas : les pirates se sont regroupés en une sorte de république et songent sérieusement à vous attaquer.
À ce stade, vous devez disposer des éléments suivants : **300 paysans** répartis sur les trois ressources disponibles, **50 à 80 hommes à terre, 30 pièces d'artillerie** de toutes sortes, entre **5 et 15 voiliers** et **5 à 10 galères**.
L'attaque viendra principalement du sud, mais **3 frégates** attaqueront aussi au nord-est. Pensez donc à y installer quelques pièces d'artillerie et quelques navires (**2 galères, 3 voiliers, 5 mortiers**). Concentrez vos navires à l'entrée de l'embouchure sud-ouest afin de **bloquer l'accès au port (11)** qu'ils vont chercher à détruire.

11

Lorsque les premiers **voiliers ennemis** apparaîtront, vous devrez répartir votre artillerie le long de la côte sud et réserver quelques pièces pour le coin sud-ouest afin d'aider vos navires à bloquer l'accès au port. Avec l'aide des tours, vous viendrez à bout de toute leur flotte composée approximativement de **8 voiliers, 8 galères et 8 frégates**, mais la bataille sera longue et veillez à ne **jamais manquer de charbon, d'or et de fer**. Le secret de la bataille réside en ceci : ne jamais manquer de munitions et d'or. Ainsi, vous pourrez même réparer votre artillerie et vos tours si elles prennent trop de dégâts.
Si vous perdez vos navires, ne désespérez pas car votre artillerie peut venir à bout des derniers bateaux. Pendant le combat, vous trouverez sur une galère une seconde **carte** indiquant un **trésor** situé au pied d'un **grand chêne** sur une petite île au sud-ouest de la carte.

LA CHASSE AU TRÉSOR

12

13

Après cette victoire, vous allez disposer d'un peu de temps pour vous remettre sur pieds. Continuez à produire des **paysans** et prenez **des améliorations** autant que possible. Reconstituez une **flotte de galères et de voiliers** et répartissez-les autour de votre île.
Embarquez une **trentaine de soldats** sur votre **navire de transport** et envoyez-le avec une **escorte** au coin nord-est de la carte. Vous y trouverez une petite île sur laquelle sont disposés **deux rochers (12)**. Débarquez vos hommes et envoyez-les se promener autour de ces rochers. Vous allez trouver le premier trésor : **8000 pièces d'or**.

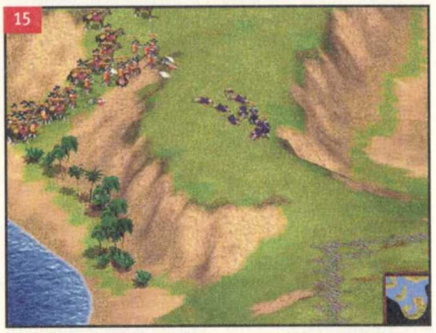
Revenez ensuite sur votre île mais ne débarquez pas vos soldats. Faites le tour de votre île avec le navire de transport et allouez-lui une bonne escorte de galères pour vous rendre au coin sud-ouest de la carte où vous arriverez sans embûche au niveau d'une petite île tout en longueur. Le **"grand chêne" (13)** est situé à peu près au centre de l'île et vous trouverez à son pied **10000 pièces d'or**.

L'ATTAQUE FINALE

Laissez le navire de transport, vos galères et vos voiliers dans les eaux situées au sud de la carte. Envoyez vos derniers bateaux les rejoindre et dirigez-vous au sud-est de la carte.
Vous allez trouver sur une île en forme de "U" le

14

15



camp militaire des pirates (14). Il est constitué d'une **tour** protégée de **barricades en bois**, de **quelques hommes** à terre, d'un **port** et de **3 autres tours** réparties sur l'île.
Faites approcher vos galères et détruisez tous les bâtiments de l'île. Envoyez ensuite vos hommes s'occuper des quelques **pirates (15)** qui restent. Si vous veillez à ne pas manquer de munitions et d'or, vous ne rencontrerez aucun problème pour rayer de la carte l'ensemble des pirates et terminer ainsi cette mission.

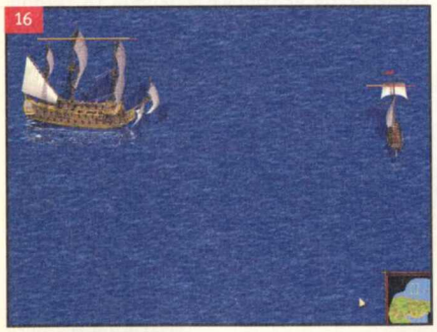
MISSION 3 : LA JAMAÏQUE

1655. L'Angleterre a repris la **Jamaïque** à l'Espagne. La position stratégique de cette île va permettre de contrôler les eaux de la mer des Caraïbes et, en tant que gouverneur adjoint, vous avez pour mission de **détruire l'économie ennemie** en rasant leurs navires et leurs ports. Vous devrez vous-même mettre sur pied votre flotte avec l'aide de la population locale afin de vous lancer dans cette grande entreprise.

LE GALION ESPAGNOL

La Jamaïque est dépourvue de colons et votre petite base n'abrite aucun paysan ni soldat. Vous pourrez accéder à **l'académie** et au **port** mais il vous faudra compter uniquement sur vos **captures** pour rassembler les **ressources** suffisantes

16



à l'établissement d'une flotte valable. Les **3 tours** réparties autour de votre camp défendront le port et son accès sans intervention de votre part. L'état des ressources au début de la partie est le suivant : **200000 de bois et de nourriture, 10000 de pierre et d'or, 25000 de fer et de charbon**.

Commencez par prendre les **améliorations Additifs à la poudre à canon** et **Équerre d'artilleur** à l'académie. Construisez ensuite **5 voiliers** et **2 galères**. Un **voilier** ennemi va tenter de s'infiltrer dans votre port. Il arrivera du sud-est et vous le détruirez sans problème. Votre stock d'or tombera ensuite à zéro et une **lettre** partira pour le gouverneur qui vous répondra en vous envoyant **7000 pièces d'or**. Construisez alors **2 galères** et **3 voiliers**.
Un message vous avertira qu'un **galion espagnol** va passer au nord de la Jamaïque, chargé d'or. Séparez votre flotte en deux, envoyez **6 voiliers** et **3 galères** au nord pour l'intercepter **(16)**. Il vous rapportera **15000 pièces d'or**. Envoyez en même temps le reste de la flotte (**3 voiliers** et **1 galère**) au sud-est à la rencontre d'un **navire de transport** qui longe la bordure est de la carte du sud vers le nord (**2000 or** et **1000 fer**).
Construisez ensuite **3 galères, 5 voiliers** et **2 frégates** afin de grossir les rangs de la flotte sud.

LA CHASSE AUX RESSOURCES

17

Une **galère** chargée d'or arrivera bientôt du coin sud-ouest de la carte et sera très vite attaquée par **2 frégates pirates**. Dès que le message vous avertit de sa venue, envoyez votre **flotte sud** au sud-ouest et barrez-lui le passage **(17)**. Les **frégates pirates** arriveront par l'est et chercheront avant tout à détruire la galère pour vous priver de l'or : occupez-les avec quelques bateaux puis, une fois la galère détruite, finissez-les !
Pendant ce temps, un navire de transport arrivera de l'ouest et longera la côte sud de la Jamaïque. Il sera intercepté par une **frégate pirate** approximativement à la pointe sud de votre île. Deux galères suffiront à l'envoyer par le fond. Retournez-vous ensuite contre le navire de transport **(3000 or)**.
Plusieurs **navires de transport** passeront aux abords de l'île. Un au nord-est qui contient de l'**or** et des **munitions**, un au nord-ouest le long de la côte nord qui contient aussi des **ressources**, un au nord-est en direction du sud chargé de **bois (20000)**. Une escorte de **3 frégates** passera au sud-est (**or, 20000 fer, 20000 charbon**) et, pour terminer, un **navire de transport** viendra du sud et remontera vers le nord avec, à son bord, des **munitions** (**3000 fer et 3000 charbon**).
Utilisez les deux groupes de navires **"nord"** et **"sud"** formés depuis le début afin de mener toutes ces attaques, chacun dans sa zone respective.
Rassemblez ensuite **TOUS** vos navires au sud-est de la Jamaïque sans vous éloigner trop au sud, construisez **2 galères** et préparez-vous à une attaque musclée des Espagnols.

L'ATTAQUE DE LA FLOTTE ESPAGNOLE

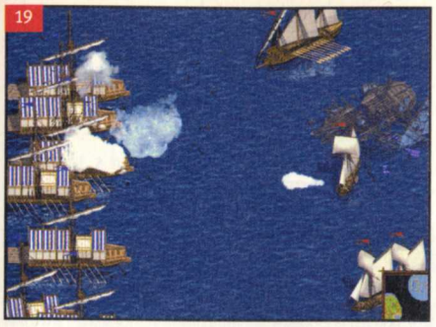
Vous serez averti par un message qu'une flotte espagnole va passer à l'attaque dans le but de récupérer l'île et de vous chasser de ces territoires. Cette flotte est constituée de 8 frégates (18) et viendra du sud. Ils tenteront de pénétrer dans votre port et, même si vous devez concentrer toutes vos forces sur cette attaque afin de défendre votre base, n'oubliez pas de garder des ressources et de l'or pour l'étape d'après. Une fois la victoire obtenue, vous prendrez possession de 5000 pièces d'or et des munitions. Profitez-en pour construire 2 galères et 3 voiliers et rassemblez votre flotte au coin nord-est de l'île, mais ne vous engagez pas au-dessus de l'île : restez embusqué.

18

L'ARMADA

Juste après l'attaque espagnole, ils vont envoyer un groupe d'une **dizaine de navires de transport** escortés par **3 vaisseaux de ligne** au nord de votre île en direction de l'ouest afin de coloniser les terres d'Amérique du Sud. L'escorte apparaîtra en premier au nord-est. Laissez-la passer et les bateaux de transport suivront juste derrière : laissez-les passer également. Envoyez ensuite vos **galères** se positionner discrètement **derrière eux (19)** et rapprochez-vous le plus possible pour les bombarder en faisant un maximum de dégâts. Placez vos voiliers le long de la côte nord, en des-

19



sous des navires ennemis, et canardez-les aussi du plus près que vous pouvez. Un des vaisseaux de l'escorte s'arrêtera pour rester a l'arrière et vous attaquera : rapprochez vos galères au maximum et détruisez-le. **Foncez** ensuite pour rattraper les navires de transport et collez-vous à eux pour les anéantir le plus rapidement possible avant qu'ils ne fuient. Les deux autres vaisseaux seront trop loin en avant pour vous faire suffisamment de dégâts et, **dès que tous les bateaux de transport seront détruits, vous aurez terminé la mission**.

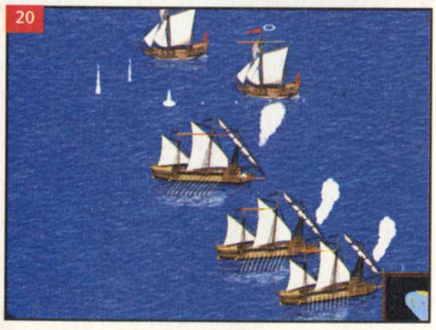
MISSION 4 : LES CORSAIRES ANGLAIS

1659. La **Jamaïque** appartient désormais à **l'Angleterre** qui, par diplomatie, s'est engagée à restreindre les attaques des **corsaires anglais** à l'encontre des **bases espagnoles**. En réalité, le gouverneur vous confie la **mission secrète** de continuer les **raids mercenaires** sur leurs navires.

À L'ABORDAGE !

Votre flotte comporte **5 frégates** et **2 voiliers** et vous avez les ressources nécessaires pour mener votre attaque. En effet, **2 navires de ligne** espagnols vont passer au nord de votre position actuelle et vous devez vous emparer de leur cargaison avant que les **pirates** locaux ne mettent

20



21

22

la main dessus. Des **renforts espagnols** sont stationnés au sud-ouest de la carte mais n'interviendront pas de suite. Le secret de la victoire réside dans la **rapidité** d'intervention et **l'anticipation** des événements.

Les deux navires espagnols vont arriver de l'est et vont passer au nord de l'île située juste au-dessus de vous. **3 galères** et **1 frégate** de pirates vont attaquer par l'ouest et vous allez devoir vous interposer entre les deux. Faites contourner les galères à vos voiliers et placez-les sur leur flan nord **(20)** (les galères tirent de face et ne vous feront aucun dégât dans cette position). Placez **2 frégates** au sud des navires espagnols et attaquez celui situé en bas jusqu'à sa destruction. Interposez les **3 frégates** restantes entre les pirates et le navire espagnol du haut **(21)**.

Une fois le premier navire détruit, et lorsque l'énergie du second arrivera à sa fin, envoyez rapidement toute votre flotte au nord et bloquez le passage avec vos voiliers **(22)**. Les pirates vont s'emparer du trésor et tenter de **fuir par le nord**, mais vous êtes en position et vous n'aurez aucune difficulté à les anéantir et à récupérer l'or.

RETOUR À LA BASE

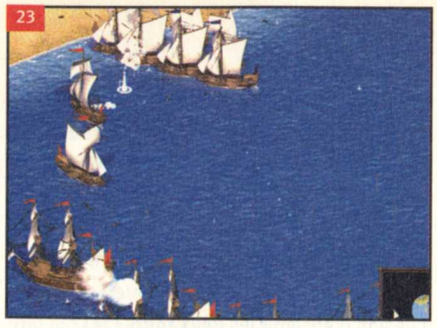
Dirigez votre flotte au sud-est en longeant l'île puis à l'est et, pour finir, descendez au sud et contournez l'île située au sud-est par le **côté est** jusqu'à votre **position de départ**. **6 Voiliers pirates** vous y attendent et, ne vous voyant pas arriver, contournent l'île par l'ouest et arriveront à votre suite au nord-est. Retournez-vous contre eux **(23)** : vous les enverrez facilement par le fond et remporterez la victoire finale.

Les **renforts espagnols (6 frégates et 1 navire de ligne)** sont positionnés au centre de la carte au niveau de la bataille précédente. Ils ne vous attaqueront pas si vous contournez la petite île sud-est par l'est. Cet affrontement n'est pas indispensable pour mener à bien cette mission.

MISSION 5 : CATALINA

1666. Afin de **contrôler les eaux du sud** de la mer des Caraïbes, l'**Angleterre** a décidé de s'approprier **Catalina**, une île actuellement sous domination **espagnole**. Elle vous confie donc cette

23

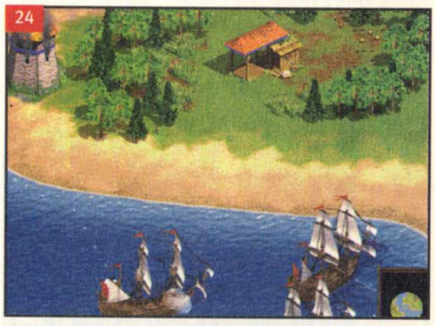


mission que vous devrez mener avec l'aide de **navires corsaires** et d'un groupe de **flibustiers**, sans intervention de la part du gouvernement.

À LA DÉCOUVERTE DE CATALINA

Vous rencontrerez dès le début un groupe de **80 flibustiers** accompagnés d'un **obusier** qui constitueront vos seules forces armées terrestres. Vous devez donc y veiller précieusement. Vous disposerez en plus de **7 frégates** et d'un **navire de transport** amarré dans la baie de l'île nord-ouest, votre point de départ. Pour terminer la mission, il faudra **brûler tous les bâtiments espagnols de Catalina**, située juste en dessous au sud.

24



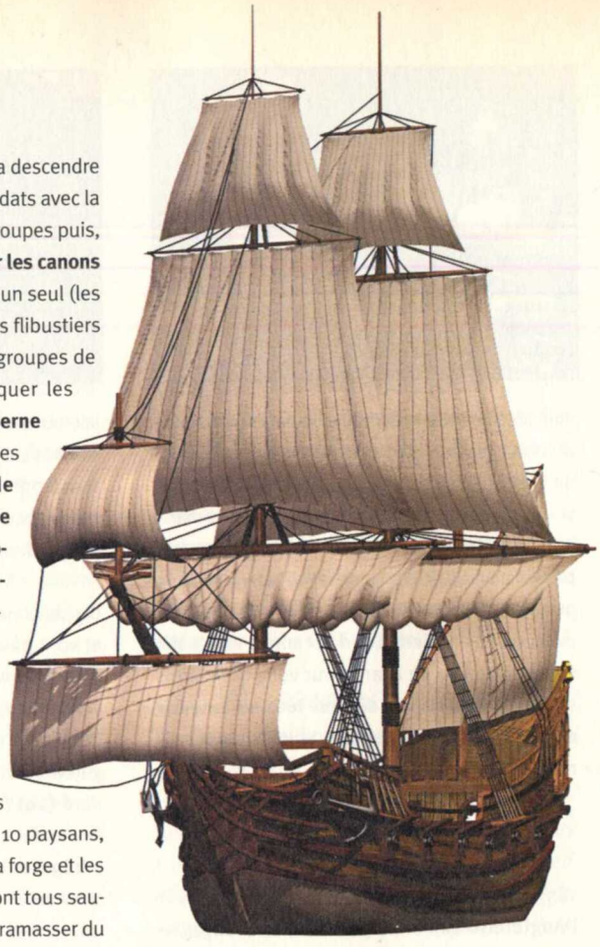
25

Embarquez l'obusier et les hommes dans le navire de transport et envoyez vos frégates un peu au sud. Vous apercevrez la **première tour** très rapidement : détruisez-la mais ne vous acharnez pas sur la seconde car elle est inaccessible. Faites ensuite descendre vos frégates le long de la côte ouest et positionnez-les au large en bas de la carte. **Cinq frégates** espagnoles vont apparaître au sud-est : coulez-les. Rapprochez vos frégates des côtes et attaquez les **deux tours** placées dans la zone ouest et sud-ouest de l'île près des côtes. Dirigez tous les navires au sud et engagez les frégates dans le bras qui part vers l'est. Détruisez la **première tour** à gauche de l'**embouchure** du

bras suivant qui remonte au nord et enfoncez-vous un peu à l'entrée de ce bras pour détruire les **deux tours (24)** qui protègent le **premier port** et la **réserve** que vous pouvez brûler aussi. Ne montez pas plus pour le moment, laissez le navire de transport au sud et faites contournez l'île à vos frégates jusqu'à la pointe nord-est de l'île afin d'anéantir les **deux tours (25)** qui protègent la ville au nord. **Gardez au moins 1 frégate** pour la suite et, si vous ne pouvez détruire ces deux tours, essayez d'avoir au moins celle qui est placée en bas (la plus proche des maisons). Regroupez ensuite tous vos navires au sud à l'entrée de l'embouchure.

LA VILLE EST À NOUS

Faites pénétrer ce qui reste de vos **frégates** au nord dans **le port ennemi** et détruisez la **tour** située au nord-est sur le monticule, en restant hors de portée au maximum. Retournez-vous ensuite contre les **soldats (26)** au nord autour du **2e port** et tuez-les tous sans toucher les **canons** ni les **bâtiments**. Ils ne doivent pas prendre feu car vous devez vous en emparer. Laissez la frégate dans le port au centre et débarquez vos hommes au niveau du premier port au sud. Un groupe de soldats suivi des canons va descendre pour attaquer les vôtres. Tuez ces soldats avec la frégate avant qu'ils n'arrivent à vos troupes puis, avec celles-ci, remontez pour **capturer les canons** dont vous ne réussirez à en avoir qu'un seul (les autres vont se disloquer). Laissez vos flibustiers au sud-est de la ville et créez deux groupes de 10 hommes. Le premier doit attaquer les **gardes de l'académie** puis de la **caserne (27)** pendant que l'autre s'occupe des **gardes de l'arsenal** et de **l'hôtel de ville** au nord-est. **Attention, vous ne devez pas tuer les paysans et en capturer au moins un, cela est impératif !** Affectez-le de suite à la réparation de l'académie qui est en feu et emparez-vous de l'hôtel. Ces batiments doivent être sauvés. Lancez la création de 50 paysans et affectez les au fur et à mesure aux **réparations des bâtiments**. Lorsque vous disposerez d'un groupe d'au moins 10 paysans, capturez l'arsenal au nord-est puis la forge et les maisons au nord. Une fois qu'ils seront tous sauvés et réparés, envoyez vos paysans ramasser du bois et prenez **toutes les amélioratons** de l'académie concernant **l'artillerie**.



26

27

28

Sélectionnez un groupe de **10 soldats** et tuez les **4 gardes** au bas de la **première tour ouest**. Rabattez-les ensuite vers l'est. Placez le **canon** au nord-est du port **(28)** et bombardez cette tour jusqu'à explosion. Vous pouvez désormais vous emparer des **pierres** et de la **réserve** située juste en dessous. Répartissez vos paysans entre bois et pierres et construisez une **écurie** dès que possible. Cela va vous permettre de construire des canons avec l'arsenal.

LE NETTOYAGE DE L'ÎLE

29

Créez une dizaine de **mortiers (29)** et envoyez-les exterminer la **2e tour** à l'ouest de la ville puis les **3 dernières tours** alignés au nord-ouest de l'île. Revenez ensuite pour **supprimer** le **port** et la **caserne** et faites de même avec **tous les bâtiments** dont avez pris le contrôle et la mission sera terminée.

MISSION 6 : CUBA

1667. Sous l'influence de **Sir Henry Morgan** qui a décidé de **piller Cuba**, le gouverneur vous confie une flotte afin de diriger ce raid sur les **bases espagnoles**. Cuba regorge de **ressources** très utiles au Espagnols et **l'Angleterre** compte sur votre expérience pour **mettre la main sur ces richesses**.

30

31

L'ATTAQUE SURPRISE

Vous disposerez d'une flotte de **12 voiliers, 4 frégates et 2 navires de transport** ainsi que **46 archers, 52 mousquetaires, 22 Roundshiers et 40 fantassins, tous mercenaires**.
Votre objectif est d'attaquer Cuba et de vous emparer de l'**hôtel de ville,** de la **forge**, de **l'académie** et de la **réserve** avant qu'ils ne soient trop endommagés par la bataille.

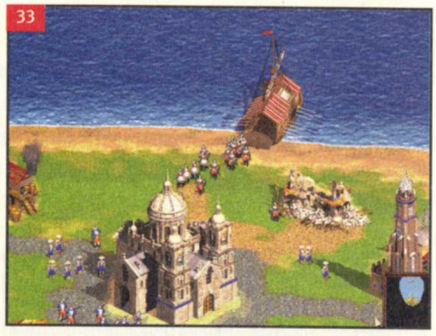
Embarquez vos hommes dans les deux navires de transport en faisant deux groupes égaux et constituez **5 groupes (raccourcis 1, 2, 3, 4, 5)** : **2 groupes** de **6 voiliers**, **2** de **2 frégates** et **1** avec les **2 navires de transport**. Vous serez rapidement attaqué au nord-est par **3 voiliers** : envoyez-les par le fond. Sélectionnez tous vos navires et faites-les longer en ligne droite par le sud de la carte jusqu'au bord ouest puis remontez jusqu'au coin nord-ouest toujours en longeant le bord de la carte. Laissez ici vos bateaux de transport et dirigez les **voiliers** et les **frégates** vers l'est jusqu'à apercevoir la côte et la **première tour**, au sud. Ne vous approchez pas des côtes et attendez ici : un **vaisseau de ligne (30)** fait la navette entre l'est et l'ouest et ne devrait pas tarder à apparaître au sud-est. Utilisez toute votre flotte pour le couler.
Laissez les **voiliers** au nord des côtes et utilisez-les seulement si vous êtes en mauvaise posture car ils doivent rester **entiers jusqu'à la fin de la mission**. Détruisez ensuite les **deux tours (31)** au sud ainsi que les mousquetaires qui les entourent sur le monticule. Avancez un peu à l'est et occupez-vous de la suivante aussi, mais en prenant garde de ne pas toucher **l'académie** juste à côté. En continuant vers l'est, vous rencontrerez une **frégate** et une **tour** dans un renfoncement sud-est. Détruisez-les, faites de même avec les suivantes au nord-est ainsi que la **dernière frégate** et les **deux tours** à l'est dans la continuité. Vous devez impérativement détruire toutes les tours et toutes les frégates du nord de l'île, sinon vous ne pourrez débarquer en toute sécurité à terre.

TOUT LE MONDE À TERRE !

Placez les voiliers restants **entre l'arsenal et le port** au niveau de la **5e tour détruite (32)**. Ne bougez plus de cette position et tuez les **mousquetaires espagnols** qui passent devant vous en évitant l'arsenal pour le moment, il vous protège du **canon** situé derrière au sud-ouest. Les soldats font l'aller-retour entre l'est et l'ouest de l'île en continu et ils vont tous passer à cet emplacement : armez-vous de patience, tirez juste et, une fois qu'ils seront tous morts, avancez vers l'ouest et tirez **une ou deux salves** sur les gardes de l'arsenal et le canon afin de bien les endommager et

32

33



continuez vers l'ouest sans vous attarder. Faites la même chose avec les **gardes de l'académie** et de la **forge** en faisant chaque fois attention au canon qui peut rayer de la carte vos derniers voiliers très précieux. De même, évitez les bâtiments au maximum, s'ils disparaissent la mission est un échec. Une fois l'île bien nettoyée, approchez un **navire de transport** de la côte **derrière l'hôtel de ville au nord-est (33)**. Débarquez **20 mousquetaires** et **15 roundshiers**. Avec les premiers, finissez les gardes devant l'hôtel de ville en gardant vos distances car la **tour sur le monticule** au sud-ouest fait des dégâts ravageurs. Envoyez les rounshiers capturer le canon en logeant la côte au nord-ouest. Capturez l'hôtel de ville, affectez-lui un groupe de gardes et débarquez une **vingtaine d'hommes divers**. Occupez-vous de la **réserve** située au nord-est près des deux dernières tours. Vous devez vous en emparer avant qu'elle ne soit détruite et, pour cela, faites extrêmement attention aux **obusiers** et aux soldats positionnés sur le **monticule** au sud-ouest. Lorsque vous aurez raflé les ressources qu'elle contient, embarquez vos hommes en laissant les gardes de l'hôtel de ville. Faites débarquer le **second navire de transport (34)** à l'est du port de l'Académie au niveau de la **4e tour détruite**. Avec les **mousquetaires**, emparez-vous de **l'académie** et de la **forge** au sud-ouest et la mission sera terminée.

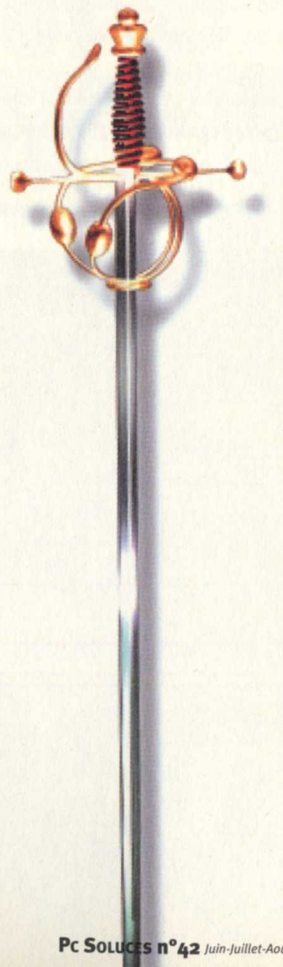
34

MISSION 7 : LE GOLFE DE DARIEN

1670. Le gouverneur de la **Jamaïque** vous ordonne d'attaquer les bases espagnoles du **golfe de Darien** afin de faire revenir dans ces eaux la flotte espagnole qui inflige de lourdes pertes aux Anglais.

L'INTRUSION MARITIME

L'**officier** qui dirige les **mousquetaires** dès le début devra être protégé jusqu'à votre retour à la base. En effet, pour remporter cette mission, vous devez détruire **l'hôtel ville** des Espagnols situé au sud-est de votre position et revenir à votre point de départ.
N'embarquez pas tout de suite. Envoyez les mousquetaires au sud-est ainsi que le navire de transport que vous positionnerez au-dessus de la base. Votre officier prendra contact avec le **chef des mercenaires** qui vous donnera des hommes (**44 fantassins et 43 roundshiers**) ainsi que des navires (**6 voiliers, 2 frégates et un navire de transport**). Il tentera aussi de vous vendre un **canon** : achetez-le. Embarquez très rapidement les mousquetaires, l'officier et le canon dans le navire de transport du haut et les mercenaires dans celui que l'on vient de vous donner à l'est. Lors de l'embarquement, les mercenaires se rebelleront et, si vous n'avez pas abrité vos hommes et le canon, ils risquent d'être endommagés. Envoyez les deux navires de transports au sud-est en longeant la



35

36

côte et laissez la flotte où elle se trouve. **Huit voiliers pirates** apparaîtront au nord et essaieront de détruire vos bateaux de transport : coulez-les et continuez au sud-est.

Vous ne tarderez pas à arriver à l'entrée d'un **bras de mer**. À l'est de cette embouchure, vous apercevrez une **tour (35)** située sur un monticule à côté d'une barricade en bois : détruisez-la et descendez le long du bras avec vos frégates. Laissez vos navires de transport et vos voiliers au nord pour l'instant. Occupez-vous de la **frégate (36)** qui protège la ville au sud-est puis de la **première tour** située à l'est. Faites descendre le navire de transport contenant les mousquetaires et positionnez vos frégates avec vos voiliers au nord à l'entrée du bras.

Les mercenaires s'étant rebellés, lorsque vous débarquerez ces hommes, ils ne seront plus de votre côté. Envoyez donc leur navire de transport au nord-ouest au large des côtes afin de ne laisser aucun indice incriminant la couronne.

L'ATTAQUE ÉCLAIR

Débarquez vos hommes à côté du **port** au sud-est, faites une formation de **36 mousquetaires** et gardez le groupe supplémentaire de 6 pour les premières attaques. Avec le **canon**, détruisez **la porte des remparts (37)** au sud-est derrière la colline. Cela risque d'être un peu long mais ne perdez pas patience et, une fois le passage ouvert, tuez les **gardes** qui sont juste derrière ces murs. Toujours avec le canon, brûlez la première **maison** qui bloque le passage puis, avec l'aide de quelques mousquetaires, tuez les gardes et les paysans répartis autour des maisons en avançant à l'est. Continuez à avancer en direction de l'est mais en restant au sud car une tour protège la ville au nord-est et vous devez rester hors de portée. Lorsque vous apercevrez la **caserne** et **le centre diplomatique**, détruisez tous les hommes autour et faites sauter le **marché** central. **L'hôtel de ville** doit apparaître au sud-est derrière le marché. Aidez-vous des mousquetaires et faites-le exploser **(38)**. Regagnez ensuite très rapidement votre bateau. Si le canon est trop lent, laissez-le, vous n'en aurez plus besoin. Par contre, l'officier doit impérativement survivre.

37

38

LA FUITE

39

Une flotte de **10 frégates** va descendre le long de la côte est depuis le coin nord-est de la carte. Bloquez-leur le passage avec toute votre flotte afin de les retarder. Sacrifiez-les car le navire de transport doit atteindre votre base de départ.

La flotte ennemie va descendre jusqu'à la ville puis remonter un peu en direction du nord-ouest : ne lui laissez pas le temps de vous rattraper et

foncez. Lorsque les maisons seront visibles, débarquez vos hommes **(39)** et avancez jusqu'au centre du village. Mission terminée !

MISSION 8 : MARACAÏBO

1671. Très satisfait de vos derniers exploits, le gouverneur insiste pour que vous participiez aux prochains **raids contre les villes espagnoles**. Vous devrez investir la riche cité de **Maracaïbo** et en prendre possession. Maracaïbo est bien gardée et vous devrez faire appel à tous vos talents afin de **la capturer**.

PILLER POUR SURVIVRE

Votre but est de capturer **l'hôtel de ville de Maracaïbo**. Au début de la mission, votre flotte sort d'une tempête et il ne vous reste que **5 voiliers, 1 navire de transport, 35 roundshiers, 34 fantassins, 10 mousquetaires** et votre **officier** qui doit d'ailleurs **survivre jusqu'à la fin de la partie**. Ces conditions vont vous obliger à **piller les villages** alentours afin de faire le plein de ressources et, comme il vous sera indiqué, vous trouverez des **mercenaires** au sud-est de votre position. Envoyez vos navires et vos hommes dans cette direction et laissez-les à proximité des mercenaires. Vous ne disposez pas encore d'assez d'or pour les recruter, mais cet emplacement est éloigné de tout danger et constitue une zone de sécurité pour vos troupes pendant les pillages qui vont suivre.

Faites un groupe de **15 roundshiers** et envoyez-les attaquer le **marché (40)** qui se trouve au sud de votre position actuelle, c'est-à-dire à l'est de la carte. Un **fort** est situé sur les collines à l'ouest du marché. Il est suffisamment proche pour envoyer des renforts rapidement aux différents villages. Vos attaques devront donc être brèves et vous devrez fuir avant qu'ils n'arrivent.

La capture du marché vous rapportera **10000 pièces d'or**. Revenez avec le butin au niveau des mercenaires et embauchez-les. Effectuez la même attaque contre le **moulin (41)** au sud-ouest en contournant les collines, prenez la **nourriture** et fuyez. Regroupez ensuite tous vos hommes au nord de ce moulin et dirigez-vous au sud-ouest en évitant la **garnison** qui vient d'arriver au sud et les **2 tours** à l'ouest. Laissez votre officier en compagnie des mousquetaires et des **dragons** à l'arrière et attaquez le **port** au sud-ouest. Descendez un peu et pillez la **réserve (42)** qui vous rapportera **5000 de fer** et **10000 de charbon**. Une garnison va arriver au sud-est de cette réserve : débarrassez-vous-en avec les fantassins et les roundshiers. Un dernier village pourra vous rapporter **5000 po** mais son attaque n'est pas indispensable. Il est situé au coin sud-est de la carte et vous y accéderez par le sud en longeant les collines. Une dizaine de fantassins suffiront. Rassemblez ensuite toutes vos troupes au sud de la carte.

40

41

42

LES COMMANDOS

Maracaïbo est bien défendue côté mer, mais elle dispose de quelques failles terrestres et est très accessible par le sud. Elle est située au centre de la partie ouest de la carte. Les terres sont en forme de **V** et, à ce stade, vous devez vous trouver tout en bas à la pointe. Faites remonter vos hommes le long de la côte ouest de la partie ouest et stoppez-les à bonne distance au sud du **port**. Au nord-ouest de ce port se trouve **l'hôtel de ville**. Créez des petits groupes de **10 soldats** et laissez les mousquetaires avec l'officier à l'écart. Envoyez successivement ces petits groupes à la charge des **gardes répartis autour de l'hôtel de ville (43)**. Prenez garde aux **tours** qui protègent la ville au nord-ouest, longez la côte et dépassez le port puis tournez ensuite vers l'ouest et tuez un maximum de **gardes** et de **paysans**. Une fois qu'un groupe est mort, envoyez-en un autre mais concentrez votre action sur l'hôtel de ville et, une fois tous les gardes abattus, capturez-le et la mission s'achèvera avec succès ainsi que la campagne !

43

Devenez l'artisan de l
et courez voir ANTITRUS
Thriller informatique ba
peur des monopoles et l

QUESTIONS

1 Que veut dire ADSL ?

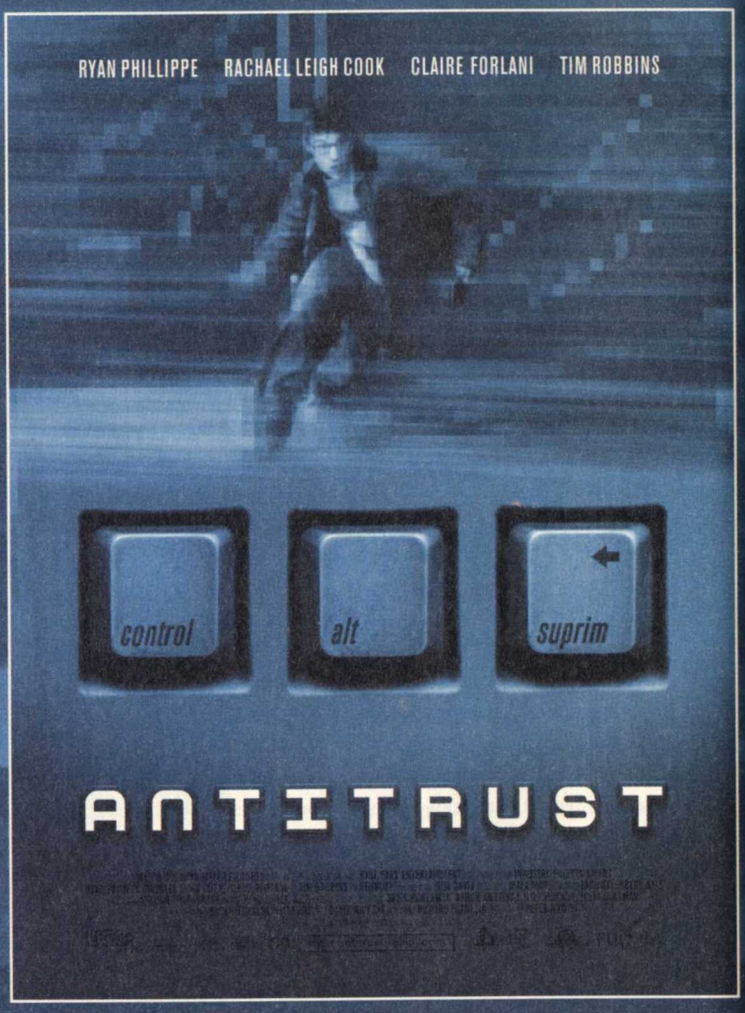
a) Asynchronus Digital Subscriber Line

b) Assermenté Digital des Services en Ligne

2 Quelle est l'unité de mesure d'une bande passante ?

a) bits par seconde

b) octets par minute



QUESTION SUBSIDIAIRE :
imaginez un slogan pour la sortie du film ANTITRUST.

l convergence numérique
S, le 27 juin au cinéma.
bassant soif du pouvoir,
ldorado des start-up !

LES LOTS

1er prix : Le pack « Cibox Si Ciné » comportant : un PC Pentium 4 avec 128 Mo de mémoire vive, 1 disque dur de 40 Go, un graveur de CD, 1 lecteur de DVD 12x, 1 carte son Creative Labs Live Player 5.1, des haut-parleurs et 1 écran 15" + 2 T-shirts Antitrust (fille et garçon) + 1 tapis de souris bloc-notes Antitrust

2e au 20e prix : 2 T-shirts Antitrust (fille et garçon) + 1 Tapis de souris bloc-notes Antitrust

21e au 30e prix : 1 tapis de souris bloc notes Antitrust

RÈGLEMENT

1) Europa Distribution et PC Soluces organisent un concours qui sera clos le 10 août 2001 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres Europa Distribution, PC Soluces et des sociétés co-organisatrices.
3) Les réponses seront adressées sur le bulletin réponse joint.
Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 22 août 2001.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

CIBOX
Cibox, si simple

BULLETIN-RÉPONSE

Les réponses sont à adresser avant le 10 août 2001 à PC SOLUCES/Concours ANTITRUST, 6 Bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY Cedex

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑
Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
Ville : ..... **Pays :** .....
Code postale : ❑❑❑❑❑ **Année de naissance :** ❑❑❑❑

Adresse e-mail :

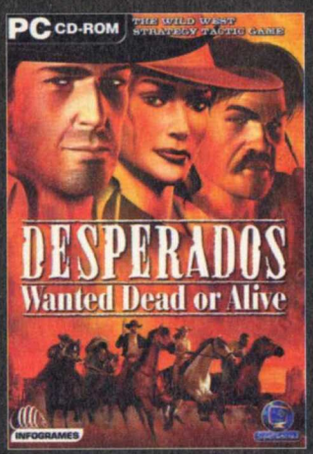
Ma réponse à la question 1 est : A ❑ B ❑
Ma réponse à la question 2 est : A ❑ B ❑
Ma réponse à la question subsidiaire est : .....

Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement du jeu concours et ne sont communiquées qu'aux destinataires les traitant. En application de l'Art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

RETROUVEZ LES ASTUCES POUR CE JEU DANS LA RUBRIQUE TRICHE TRASH À LA FIN DU MAGAZINE

DESPERADOS
WANTED DEAD OR ALIVE

Éditeur : Infogrames • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Mai2001 • **Config. mini :** PII 400, 64 Mo



J'crois qu'y a un cow-boy de trop dans cette ville... et, comme vous êtes l'un des chasseurs de primes les plus réputés de l'Ouest, il y a fort à parier que vous n'allez pas vous laisser marcher sur les éperons ! Sam, Doc, Kate, Sanchez et Mia vous donneront un coup de main pour trouver El Diablo, un dangereux chef de bande qui écume les alentours d'El Paso. Le marshal Jackson semble ne pas vous apprécier et ses adjoints sont de véritables brutes. Ils ne vous feront aucun cadeau et même la cavalerie des États-Unis semble vous rechercher... Les Colts vont parler !

Jay (bjean-jacques@loisir.net)

OPELOUSAS

MISSION 1 : UN VIEIL AMI

LES APTITUDES DE JOHN

L'APPRENTISSAGE

Dès votre arrivée sur le quai de la gare d'Opelousas, vous rencontrerez un "vieil ami" : **Bill**. Suivez-le pour apprendre à vous déplacer et passer sous les **barrières**. Lorsque vous serez sur le toit tirez sur le **pot de fleurs** en face pour discuter avec Lola puis descendez en empruntant l'échelle menant à l'intérieur de la maison. Suivez **Bill** jusqu'au ring et "allongez" **Bonebreaker** avant de vous rendre au stand du lancer de couteaux. Après avoir remporté le duel, **Bill** vous assommera et vous volera la montre musicale que vous aurez gagnée. **Lola** vous indiquera que **Bill** est parti vers l'est de la ville.

L'APPRENTISSAGE

À la sortie de la ville **(01)** vous retrouverez votre **montre musicale**, mais un **garde** vous empêchera de passer. Placez votre **montre musicale** à l'endroit où vous l'avez retrouvée et mettez 10 secondes au **compte à rebours**. Lorsqu'elle sonnera, glissez-vous dans le dos du garde et traversez la **rivière**. Le cône de vision de **Bill** apparaîtra : approchez-vous le plus près possible sans vous faire repérer puis observez le moment propice pour passer le long des rochers, mais sans courir sinon il vous entendra ! Contournez ensuite le cheval et assommez **Bill**. Prenez la selle posée à côté de **Bill**, mettez-la sur le cheval de Big **Bill** puis partez vers votre mission suivante.

La montre musicale vous sera fort utile.

MISSION 2 : SOUTHERN COMFORT

LE VILLAGE DES ESCLAVES

Après avoir assisté à la dispute entre **Sam** et **Clayton**, vous devrez vous sortir vivant de ce piège à rats ! Sam sera dans les "vapes" et il ne vous sera d'aucun secours. Commencez par neutraliser le **garde (A)** juste à l'entrée du village des esclaves puis celui en blanc **(B)** qui patrouille autour de la maison au sud. Pénétrez ensuite dans la **grange (C)** juste en dessous et montez à l'étage pour arriver au-dessus des **deux gardes (D)** postés devant. Coupez la corde tenant la **botte de paille** pour qu'ils soient tous les deux assommés puis redescendez. Pour être sûr qu'ils ne vous ennuieront pas, vous pourrez les éliminer au couteau puis vous devrez les cacher derrière la grange. Retournez à l'entrée du village et partez vers l'est, contournez les maisons et neutralisez les deux gardes qui surveillent les maisons au centre du village **(E, F)** puis attaquez-vous aux **deux derniers gardes à l'est** du village **(G, H)**.

LES CHAMPS ET LE JARDIN

En allant vers le sud vous verrez **deux gardes** en train de surveiller les champs : l'un au nord du **champ de coton (I)** et l'autre autour du **champ de blé (J)**. Postez-vous dans le **champ de maïs** au nord-est de l'intersection et observez leurs allées et venues. Neutralisez-les dès que vous le pourrez puis cachez les corps dans le maïs. Allez chercher **Sam** puis posez-le à l'ombre des arbres, à droite du champ de blé **(K)**. Vous allez devoir sécuriser les **jardins** à l'est de la maison de **Clayton**. Pour cela éliminez le **garde** patrouillant dans les jardins **(L)** puis celui assis sur les marches du **petit chapiteau (M)**. Allez ensuite au sud et descendez le garde qui sort de temps en temps de sa **guérite (N)**.

L'ÉVASION

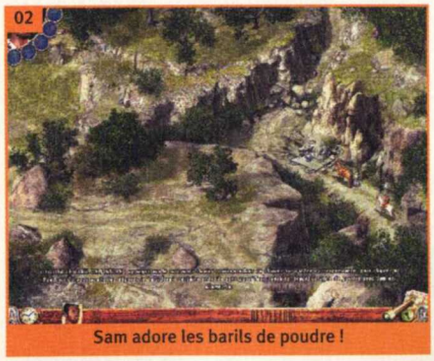
Partez ensuite vers l'ouest pour apercevoir les **écuries**. Un **garde** y est posté **(O)** et un autre

patrouille sur le **perron** de la maison de **Clayton (P)**. Regardez attentivement leurs déplacements et champs de vision afin de neutraliser le gardien des écuries à l'aide du couteau. Récupérez son corps et dissimulez-le derrière les chevaux. Attendez ensuite que l'**autre garde** retourne vers le perron pour lancer de nouveau votre couteau. Retournez discrètement chercher Sam (toujours inconscient) près du champ de blé et ramenez-le aux écuries. Après la courte discussion, placez vos **deux cow-boys** sur les chevaux et sortez de la propriété de **Clayton** au triple galop !

MISSION 3 : SIGNAUX DE FUMÉE

LES APTITUDES DE SAM

Cette courte mission consiste à connaître les aptitudes de **Sam**. Il peut **jeter de la dynamite** et **ligoter des ennemis**. Lorsque **John** partira, il tombera de cheval à cause d'un serpent mais **Sam**, lui, peut les garder dans un sac, cela se révélera très intéressant par la suite. Nos deux chasseurs de primes seront ensuite bloqués par un **chariot** en piteux état. **Sam** devra utiliser la **gatling** sur le chariot pour faire apparaître un **baril de poudre (02)**. Utilisez **Sam** pour qu'il prenne le **baril** et qu'il le pose contre les **rochers** barrant la route. Faites reculer Sam pour qu'il fasse une **traînée** de poudre puis allumez la **mèche** et écartez-vous. Une fois la route dégagée, galopez vers de nouvelles aventures...



Sam adore les barils de poudre !

MISSION 4 : PENDEZ-LE HAUT ET COURT

LA RUE PRINCIPALE

Attendez le **pasteur** puis assommez-le avec **John**. Utilisez **Sam** pour le **ligoter** puis faites monter **Sam** sur le **cheval**. Sélectionnez **John** et placez-le derrière la pierre plate à l'entrée de la ville **(A)** et attendez que le garde passe le **petit pont**. Foncez-lui dessus, assommez-le puis mettez-le derrière la pierre. Utilisez **Sam** pour le ligoter puis sélectionnez John pour qu'il traverse le petit pont et qu'il se colle à gauche du saloon **(B)**. Un **shérif** patrouille au balcon et **deux adjoints** sont présents à l'intérieur. Faites aussi attention à l'**adjoint** qui patrouille en face du saloon. Dès que celui-ci part en direction de la place du village, marchez sur les **planches du saloon** pour mettre en alerte le **shérif** et assommez-le dès qu'il sortira. Emportez-le et placez-le derrière la **pierre plate** à l'entrée du village pour que **Sam** puisse le ligoter. Renvoyez **John** en face du saloon et assommez le civil posté devant le **magasin** à droite du saloon et dissimulez son corps derrière la **pierre plate**. Ligotez-le puis tournez en face du salon pour neutraliser le garde patrouillant en face **(C)**. Faites attention à la **jeune femme** sur le **balcon** de l'**hôtel Johnson** et dissimulez le corps à l'entrée du village. Placez Sam sur le cheval du pasteur en face du saloon et **John** à l'arrière de l'hôtel Johnson.

LA PARTIE NORD DU VILLAGE

Attendez que le **garde (D)** qui patrouille dans la **rue nord** passe devant vous et plantez-lui un couteau dans le dos. Approchez-vous de l'**adjoint** gardant l'entrée **nord du village** et neutralisez-le. Plantez aussi le garde assis à l'**entrée de la grange**. Dissimulez les trois corps à l'entrée de la grange puis prenez la selle posée à côté du dernier garde et amenez-la à **Sam** en longeant la rivière. Sellez le **cheval noir (E)** dans l'**écurie** en face du saloon puis laissez-le aux bons soins de Sam. Partez à pied afin de neutraliser le garde patrouillant tout en haut du village. Faites encore attention à la **femme** sur le balcon puis dissimulez le corps avant de vous approcher des chevaux près de la place du village **(F)**. Sellez le **cheval marron** grâce à la selle à proximité puis coupez les **sangles des deux chevaux** pour qu'elles soient inutilisables. Pendant cette opération, faites attention au garde patrouillant tout autour de la place. Allez ensuite au pied du

balcon de l'hôtel Johnson et courez en direction du **garde** posté sur le toit du **petit entrepôt (G)**. Une fois qu'il sera alerté, courez vous réfugier au nord derrière la grange des chevaux. Dès que le garde pointera le bout de son nez, plantez-le puis dissimulez rapidement son corps. Retournez maintenant avec Sam en face du saloon.

LA PARTIE SUD DU VILLAGE

Derrière l'écurie vous apercevrez un garde **assoupi** à côté d'un **baril de poudre (03) (H)**. Foncez sur lui, assommez-le et faites venir ensuite **Sam** avec les chevaux. **Sam** devra ligoter le **garde** puis il récupérera le **baril de poudre**. Sélectionnez **John** et placez-le au pied de l'escalier **(I)** de l'hôtel dont on ne voit pas la façade. Placez la montre dans la ruelle à côté de la **porcherie** pour attirer le **garde** sur le toit de celle-ci. Utilisez votre couteau pour lui faire rendre son dernier souffle, dissimulez-le sous l'escalier puis recommencez l'opération avec le **garde** à droite de la porcherie. Cachez rapidement son corps et courez vous poster entre le **chariot de Doc** et la grange car l'adjoint du shérif qui patrouille dans ce secteur se rendra compte de la disparition de son collègue. Abattez-le, dissimulez son corps puis placez-vous sous le balcon de la jeune femme qui surveillait les gardes de la porcherie **(J)** mais de façon qu'elle vous voie. Dès qu'elle descendra l'escalier, assommez-la puis amenez-la à Sam pour qu'il la ficelle. Placez ensuite **John** à proximité de la **prison (K)** et utilisez **Sam** pour qu'il place son **baril de poudre** à côté du **chariot de Doc (L)** en dirigeant la traînée de poudre vers la porcherie.

03
Sam va pouvoir s'amuser...

L'ÉVASION

Placez **deux chevaux** derrière la maison, à gauche de l'hôtel, avec l'escalier grâce à **Sam (M)** puis occupez-vous de **John**. Dès que les adjoints et les civils ne gêneront plus, faites-le pénétrer dans la prison, assommez le civil en train de dormir puis amenez-le dans une des cellules. Déposez-le et **assommez-le une fois de plus** pour être tranquille. Placez **John** près

04
Doc n'est plus aussi fortement gardé.

de la porte d'entrée sans qu'il se fasse repérer puis faites sauter le **baril de poudre** grâce à **Sam**. Faites galoper le cheval de Sam jusqu'aux deux chevaux puis repassez avec **John**. La foule se précipitera, soit dans les maisons soit sur le lieu de l'explosion. Dès qu'il n'y aura plus que le **shérif** et l'**un de ses adjoints** sur la place **(04)**, faites marcher **John** vers la potence.

À mi-chemin, lancez votre couteau dans le dos de l'**adjoint**. Continuez à marcher, récupérez votre arme puis lancez-la dans le **dos du shérif**. Courez reprendre votre couteau, **coupez la corde** pour libérer Doc puis assistez à la discussion. Doc voudra récupérer ses affaires dans le **bureau du shérif**. Bien que **John** soit d'accord, nous allons procéder autrement pour que ce soit plus facile. Sélectionnez **John** et **Doc** et faites-les courir pour qu'ils rejoignent **Sam et les chevaux**. Mettez tout le monde en selle puis foncez **vers l'ouest de la ville**. Une fois à l'abri, attendez que le calme revienne dans le village. Quand il n'y aura plus d'allées et venues dans les rues, sélectionnez Doc et faites-le aller à la **prison** tranquillement. Quand il sera proche, faites-lui rejoindre le reste du groupe au triple galop et partez de la ville par la route sud-ouest.

MISSION 5 : LA CASE DE DOC McCOY

LES APTITUDES DE DOC

Vous allez découvrir les compétences de Doc dans ce marécage. Doc peut **crocheter des serrures**, utiliser des **balles de précision** et des **gaz anesthésiants**. Doc possède aussi des **ballons** qu'il peut associer aux **fioles de gaz** pour anesthésier les personnes à distance **(05)**. Et comme il est

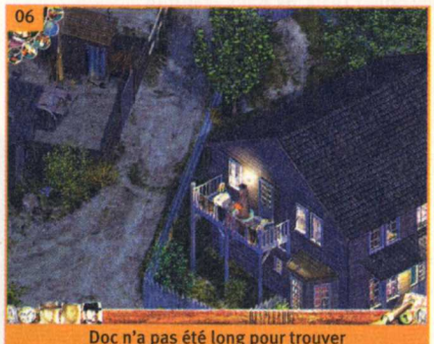
05
Doc sera votre sniper attitré !

vraiment docteur, il peut aussi **soigner les gens**. Il est également rusé comme un renard, il peut se dédoubler en montant un **épouvantail**. Doc et Sam ne semblent pas s'apprécier beaucoup mais cela n'a, pour le moment, pas grande importance.

MISSION 6 : COUP DE POKER

LE SUD ET L'OUEST DE LA VILLE

Après la scène du saloon où **John** sera obligé de se sauver, vous devrez attendre dans l'ombre que les **adjoints du shérif** se soient calmés pour prendre l'initiative. Ne vous préoccupez pas des chevaux pour le moment, vous n'êtes pas près de vous en servir ! Dès que vous aurez la main, sélectionnez vos trois personnages et cachez-les dans la **maison** à laquelle ils sont accolés **(A)**. Attendez que les adjoints se calment puis utilisez **John** pour qu'il neutralise le **garde** patrouillant à proximité de la maison où votre groupe s'est réfugié. Dissimulez le corps dans la maison puis dirigez-vous vers l'ouest en direction de la **sortie sud-ouest de la ville**. En observant la carte, vous apercevrez un coin sombre à l'arrière d'une maison où il y a une publicité pour l'**Union Pacific (B)**. Placez-y **John** pour observer les adjoints du shérif puis neutralisez l'**adjoint** qui s'aventurera dans la ruelle sombre. Laissez le corps à même le sol puis placez la **montre musicale** de façon à attirer l'**adjoint** qui garde la sortie de la ville en cachant **John** dans le coin sombre. L'adjoint entendra la montre puis viendra voir son collègue dans la ruelle : profitez-en pour l'éliminer avant de récupérer la **montre**. Replacez-la pour attirer le garde patrouillant dans la rue et neutralisez-le.


06
Doc n'a pas été long pour trouver ses balles favorites...

Pensez à récupérer la **montre** et le **couteau** puis observez le civil qui effectue les allers et retours dans la rue. Attendez qu'il entre dans le **magasin du marchand de café** et postez **John** devant la porte. Lorsqu'il ressortira, assommez-le puis allez le déposer dans le **jardin** du magasin **(C)**. Faites venir **Sam** et Doc dans le jardin et utilisez **Sam** pour ligoter le civil. Utilisez la montre de

John dans le jardin pour attirer l'adjoint situé juste au-dessus. Positionnez **John** à l'entrée de la ruelle sombre et utilisez-le pour éliminer l'**adjoint**. Déposez le corps dans le jardin puis postez **John** à l'angle du magasin de café. Votre objectif est le **garde** sur le balcon qui protège des **balles de précision**, approchez-vous de la porte d'entrée mais attendez que le second **garde** sur le balcon du **magasin Hedver** soit assez éloigné pour qu'il ne vous entende pas. Une fois dans la maison, attendez le moment propice pour neutraliser le **garde**, ressortez, placez **John** dans la maison et utilisez Doc pour aller chercher les **trois balles de précision (06) (D)**.

Faites-le ressortir, placez-le à l'angle ouest de la maison **Union Pacific (E)** et snipez le **second garde** sur le balcon de droite (grâce à une balle de précision).

Lorsqu'un **gros civil** sera entré dans le magasin Hedver, **John** devra sortir et se positionner juste devant la sortie afin de l'assommer et l'apporter à **Sam**. Après l'avoir ficelé, sélectionnez **John** à nouveau et envoyez-le à l'angle est du **magasin Hedver** pour qu'il surprenne le garde patrouillant entre ce magasin et la **salle de billard**. Cachez le corps puis placez **John** à l'intersection au-dessus du **magasin du marchand de café**. Placez sa montre contre la clôture **(F)** pour attirer le garde patrouillant dans la rue qui part vers le fleuve puis cachez **John** dans le recoin noir de la **maisonette à gauche**. Lorsque le **garde** sera sur la **montre**, **John** pourra s'approcher pour le neutraliser. Cachez le corps puis engagez-vous dans la rue pour aller jusqu'au **fleuve**.

Près du fleuve, vous apercevrez **deux civils** en discussion, foncez sur celui qui vous tournera le dos et assommez-le. L'autre s'enfuiera mais ce n'est pas très grave. Amenez l'évanoui jusqu'à **Sam** pour qu'il le ligote puis retournez voir le **second civil** avec John. Approchez-vous le plus près de lui sans faire de bruit puis foncez sur lui quand il regardera ailleurs. Assommez-le, amenez-le à **Sam**, ligotez-le puis retournez avec **John** vers le **fleuve**. Éliminez l'adjoint rêvant au bord

La discrétion est une compétence essentielle !

de l'eau et dissimulez son corps dans la **petite guérite** à gauche **(G)**. Un **garde** patrouille aussi sur le quai à la proue du **Silver Steam**, attendez qu'il ait le dos tourné et envoyez **John** se cacher à côté des **billots de bois** derrière la charrette en position couchée **(07) (H)**. Dès que le **garde** aura le dos tourné, éliminez-le et emportez son corps dans la **petite guérite**. Envoyez ensuite **Sam** et **John** avec **Doc** qui doit encore être à l'angle de l'**Union Pacific**.

LE CENTRE-VILLE

Envoyez **John**, **Sam** et **Doc** à côté de la maison où ils s'étaient réfugiés **(A)** puis à **l'angle est de l'hôtel Honduras (I)** afin d'attendre qu'un **adjoint** se présente. Éliminez-le discrètement puis étudiez la rue au-dessus où patrouillent **un adjoint**, un **garde** et occasionnellement le **shérif**. Dès que le moment sera propice, faites passer **John** derrière **l'hôtel Honduras** puis faites-le entrer dans la **maison** juste après **(J)**. Toujours en évitant les **cônes de vision des gardes**, ressortez et dirigez-vous vers le recoin **sombre** à droite de la dernière maison de la rue **(K)**. Sous le porche éclairé vous apercevrez un **adjoint assoupi**, endormez-le définitivement et cachez son corps dans sa maison. Retournez dehors, couchez-vous derrière le **portail ouvert** et attendez que revienne le **garde** qui patrouille. Dès qu'il tournera les talons, relevez-vous et lancez votre couteau ! Transportez le corps inerte dans la maison puis ressortez dans le jardin. Retournez dans la **maison (J)** juste derrière **l'hôtel Honduras** puis foncez sur l'**adjoint** qui patrouillera dans la rue pour le neutraliser. La **jeune femme** sur le trottoir vous apercevra mais ne trouvera personne pour l'aider. Dissimulez le corps de l'adjoint dans la maison puis retournez assommer la jeune femme. Transportez-la à **l'angle est** de **l'hôtel Honduras** et faites-la ligoter par **Sam**.

Comme le **shérif** patrouille régulièrement dans cette rue, replacez **John** dans la maison derrière le **Honduras** et attendez qu'il se présente dans la rue : n'essayez pas de le capturer car il est très rapide. **Éliminez-le avec le couteau** puis transportez son corps dans la maison. Regroupez toute votre équipe dans l'hôtel Honduras puis utilisez **John** pour qu'il assomme la **jeune femme** qui se promène sur le **balcon**. Utilisez **Sam** pour la ligoter puis sélectionnez Doc. Grâce à ses **balles de précision**, il va pouvoir éliminer les **deux adjoints du shérif** qui sont postés sur le **balcon de l'hôtel River View**. Mais attention, il faut le placer assez loin des deux adjoints qui patrouillent encore au carrefour. Commencez par positionner **John** sur le balcon à **l'angle sud (L)** et **Doc** à **l'angle est (M)**. Normalement, lorsque **Doc** descendra le **1er adjoint** aucun garde ne sera alerté, placez alors **Doc** au milieu du balcon au-dessus de la porte d'entrée **(N)** et John à l'arrière du bâtiment couché ! Snipez le **second adjoint** grâce au talent de **Doc** puis faites-le passer derrière **John**. Au moins **deux gardes** viendront vous faire des misères, **John** devra les réduire au silence dès qu'ils passeront l'angle du balcon **(08)**.

Ces adjoints sont vraiment idiots !

Sortez vos trois personnages dans la rue et utilisez **John** et sa **montre** pour attirer les **trois ajoints** dans la rue menant au quai. Pour cela, récupérez les corps de deux adjoints et placez-les de façon à attirer les autres vers la **petite guérite (G)**. Après les avoir neutralisés il ne restera plus que les **10 adjoints** postés devant le **Silver Steam**.

LE SILVER STEAM

Attirez le **garde** patrouillant devant le **bateau** à aubes de la même façon puis attendez la fin de l'alerte qui ne manquera pas d'être donnée lorsque les **adjoints** s'apercevront de la disparition de l'un des leurs. Recommencez l'opération pour neutraliser le **garde assis sur les caisses** puis retournez vers la dernière maison où un adjoint était assoupi et allez au fond du jardin. Grimpez sur le **cabanon** grâce à l'échelle puis redescendez de l'autre côté pour atteindre le **hangar du port (09)**. Positionnez **John** juste devant les billots de bois **(O)** afin de neutraliser le **garde** puis dissimulez son corps dans la **cour** derrière le **hangar**. Retournez à côté des billots de bois, déposez la montre pour attirer le **garde assis sur le baril** puis réfugiez-vous dans la **petite maison** au sud dont on ne voit pas la porte d'entrée **(P)**.

Le ménage continu...

Bientôt ces gardes dormiront comme des bébés

À présent, il ne doit rester que **5 adjoints** regroupés à côté de la **passerelle du Silver Steam**. Sélectionnez **Sam**, positionnez-le au bout de la rue principale prêt à foncer vers les adjoints puis sélectionnez **Doc**. Placez-le vers l'avant du bateau entre les billots de bois et les caisses où était assis un garde puis lancez une **fiole de gaz anesthésiant (10)**. Prenez **Sam**, foncez vers les **adjoints** endormis et entravez-les tous. Utilisez **John** pour les cacher dans le **hangar** puis sélectionnez Doc pour qu'il récupère les **deux fioles de gaz** à l'avant du bateau **(Q)**. Pendant ce temps, utilisez Sam et **John** pour qu'ils récupèrent les **quatre chevaux** et qu'ils les placent à la **sortie sud** de la ville **(R)**.

Utilisez ensuite **Sam** pour qu'il place un **serpent** au pied de l'échelle à l'arrière du bateau puis placez-le derrière le hangar. Faites pénétrer **John** et **Doc** dans les **cabines** : l'alerte sera donnée dès qu'ils passeront dans le couloir. Ouvrez la porte de la cabine de **Kate** avec **Doc** puis coupez ses liens avec **John**. Après de courtes retrouvailles, vous serez encerclé par une **petite dizaine d'adjoints**. Celui qui montera à l'arrière du bateau tombera directement sur le **serpent**, utilisez ensuite **John** pour attirer un ou deux **adjoints** qui mourront eux aussi sous les crochets à venin du **serpent** !

Ces chevaux sentent bon la liberté !

Recommencez plusieurs fois pour qu'il ne reste plus aucun adjoint pour garder l'arrière du bateau. Utilisez **Sam** si vous le désirez, une **petite diversion à la dynamite** pourrait se révéler intéressante ! Ensuite, envoyez **Sam** récupérer son **serpent**. Sélectionnez tous les personnages et envoyez-les derrière le hangar le temps que la ville retrouve son calme. Il est fort probable que **certains adjoints et civils** que vous aurez ligotés soient libérés par les gardes, alors soyez prudent lorsque vous traverserez la ville pour rejoindre les **chevaux (11)** et vous enfuir de la ville.

Mission 7 : Les armes d'une femme

Les aptitudes de Kate

Kate vous sera très utile lorsque vous serez obligé de détourner l'attention des gardes. Sa première méthode est le jeu de cartes et la seconde le coup de **charme**. **Kate** sait aussi **éblouir** les hommes autrement que par sa beauté et elle peut être redoutable pour la virilité des mâles ! Le shérif d'**Opelousas** se souviendra longtemps du **coup de pied de Kate**...

EL PASO

Épisode 8 : Dans la gueule du loup

Les abords de l'hacienda

En arrivant à l'hacienda du **marshal Jackson** vous serez reçu comme un chien dans un jeu de quilles ! Vous allez devoir faire comprendre aux **adjoints** de ce **marshal** que vous n'êtes pas là pour rigoler, mais attention vous ne devrez pas les tuer.

Avancez **Kate** pour qu'elle puisse utiliser son **charme** sur le **1er adjoint**, puis assommez-le avec un **coup de pied** dès qu'il aura succombé à la séduction. Ligotez-le grâce à **Sam** puis prenez le corps inanimé avec **John** afin de le déposer dans la **cabane (A)**. Placez tous les garçons dans la cabane et faites sortir **Kate** pour **charmer le garde** qui patrouille seul au nord de la cabane. Dès qu'il sera assommé, envoyez **Sam** le ligoter et **John** pour placer le corps derrière le **gros rocher (B)**. Recommencez l'opération avec l'adjoint patrouillant à l'ouest avec son **cheval blanc** : **Kate** séduit, **Sam** ligote et **John** dissimule. **Doc** récupérera le cheval et s'en servira pour le moment. En suivant le chemin vers le nord, vous apercevrez un adjoint gardant un **petit pont de bois** près d'une **maisonnette (C)**. Utilisez **John** et approchez-vous par la gauche pour l'assommer. Sam devra rapidement le ligoter et **Kate** se mettre à proximité de la maisonnette car un **autre adjoint** arrivera par le nord. Une fois que les deux adjoints seront ligotés et déposés dans la maisonnette **(12)**, envoyez **Doc** et **Sam** sur le chemin contournant l'hacienda. Sur la gauche, ils apercevront **deux**

12

John a trouvé le moyen de pénétrer à l'intérieur de l'hacienda.

adjoints (D) après un pont en bois, avancez **Doc** et utilisez une **fiole de gaz** pour les endormir, ainsi Sam n'aura aucune difficulté à les ficeler.

LA 1RE COUR

Regroupez votre équipe à la maisonnette mais envoyez John le long du **mur d'enceinte ouest** où il peut grimper sur le toit d'une **petite tour carrée (E)**. Descendez de l'autre côté grâce à l'échelle puis approchez-vous de l'**adjoint** assis au nord. Positionnez la **montre musicale** à l'arrière de la **charrette** et placez John dans le renfoncement au-dessus de lui. Assommez **deux fois le garde** lorsqu'il sera à côté de la montre puis glissez-vous le long de la maison pour atteindre la porte menant à la **seconde cour (F)**. Attendez que le **garde** patrouillant entre les deux cours passe la porte et assommez-le. Saisissez-vous de lui puis posez-le à droite pour que le **garde** patrouillant exclusivement dans la **seconde cour** ne le voie pas. Assommez ensuite les **deux gardes** assis le long du mur est, sans vous soucier des **deux gardes** à la porte d'entrée. Maintenant, envoyez **Kate** vers l'**entrée principale** de l'hacienda afin qu'elle **charme l'un des deux gardes (13)**. Lorsque celui-ci avancera vers la belle **Kate**, utilisez les poings de **John** pour endormir le second garde. Un **coup de pied de Kate** la délivrera du regard lubrique de son nouveau fiancé et **Sam** pourra commencer à ligoter les **6 adjoints du marshal** ainsi neutralisés. Regroupez-les au fond de la **petite cour** en bas à gauche **(G)** et utilisez **Doc** pour qu'il récupère les **trois fioles de gaz** posées au sol avant de passer à la suite de la mission.

13

Kate fait vraiment des ravages !

LA 2E COUR

Sélectionnez **Kate** et utilisez ses **cartes** pour attirer l'**adjoint** patrouillant dans la seconde cour. Dès qu'il franchira la porte, **John** devra l'assommer. **Un des deux gardes à gauche** sera intrigué et viendra voir ce qui se passe. Assommez-le et attendez que l'adjoint assis sur les caisses au **fond de la cour** vienne aussi pour le neutraliser. Ligotez-les grâce à Sam puis envoyez **John** assommer le second **garde** à gauche en faisant attention à celui patrouillant devant les **écuries**. Recommencez le **coup des cartes** pour attirer l'**adjoint** devant les écuries ainsi qu'**un des deux gardes** assis au bout des **écuries**. Envoyez John assommer le **dernier garde** mais attention aux **poules** qui risquent de vous faire repérer. Il vous suffira ensuite d'envoyer **Sam** et **Doc** pour récupérer le **baril de poudre** et les **balles de précision** sur lesquels les deux gardes étaient assis **(14) (H)**. **John** devra emmener **TOUS les adjoints ligotés** dans la petite cour en bas à gauche **(G)**.

14

Munitions indispensables pour finir la mission.

LA COUR PRINCIPALE

Positionnez **John et Kate** près des portes des **deux maisons** de **la 1ère cour (I & J)** en les préparant à leur faire donner des coups. Positionnez Doc avec les **adjoints prisonniers** et demandez à Sam de faire sauter la porte de la cour **principale (K)**. Dès qu'il aura allumé la traînée de poudre, faites-lui rejoindre Doc car **deux adjoints** sortiront des maisons. C'est à ce moment précis que **John** et **Kate** devront les neutraliser afin que Sam puisse les ligoter. Vu le raffut que vous avez fait, les **adjoints** dans la cour principale seront prêts à vous sauter à la gorge et il est hors de question de les affronter de face ! Utilisez **Kate** pour charmer les **deux premiers adjoints** et les assommer. Utilisez **Sam** pour les ligoter et poursuivez ensuite avec **Kate** pour les faire succomber un à un : d'abord celui sous les arcanes à droite puis celui à gauche. Pour le dernier garde dans la cour, faites entrer Doc, prenez les **deux fioles de gaz** au sol juste devant les caisses **(L)** puis montez à mi-escalier pour envoyer une **fiole de gaz**.

15

Doc est un tireur d'élite...

Malheureusement, ce n'est pas fini, derrière la porte à côté de ce garde **(M)**, les **deux derniers adjoints du marshal** se sont retranchés derrière une table et font feu sur tout ce qui bouge. En fait, il est très simple de les neutraliser : il vous suffit d'utiliser **Doc** et **Sam** ! Faites passer Sam devant la porte pour vous permettre de voir l'intérieur de la pièce, puis placez Doc à droite de la pelouse au centre de la cour **(15)**. En utilisant une **balle de précision**, vous pourrez atteindre la **corde maintenant le lustre** au-dessus de la tête des **deux adjoints** et ainsi les assommer ! **Sam** n'aura plus qu'à les ficeler puis rejoindre tout le monde dans le bureau du marshal Jackson à droite.

ÉPISODE 9 : COMME UN VOLEUR DANS LA NUIT

JUSQU'À LA CASCADE

Vous connaissez maintenant le chef des braqueurs de trains : **Sanchez**, une vieille connaissance... **John** a décidé de suivre **un de ses lieutenants** pour qu'il vous mène à son chef. Pour cela, vous allez devoir mettre le prochain camp sens dessus dessous en restant le plus discret possible. Le début de la mission peut paraître difficile, mais en fait c'est assez simple. Dès le début, sélectionnez **John** et faites-lui traverser la **rivière** au bout du chemin. Positionnez-le derrière le **1er arbre à droite (A)** et attendez que le **1er garde** vienne se positionner devant votre cow-boy. Lancez votre **couteau** pour l'éliminer, foncez sur le corps du garde, reprenez votre couteau et retournez rapidement **au pied de l'arbre**. Le second **garde** patrouillant au nord sera intrigué par la disparition de son collègue et le cherchera. Dès qu'il sera à proximité du 1er garde, éliminez-le lui aussi à l'aide du couteau. Reprenez votre lame et allez tranquillement vous installer derrière **l'arbre où un garde est assoupi (B)** près de la rivière. Un **3e garde** patrouillant dans le chemin au nord commencera à chercher le second et foncera vers les corps inanimés. Marchez tranquillement vers lui (pour ne pas réveiller le garde assoupi) et assommez-le. Tournez les talons

et assommez le **garde** au pied de l'arbre avant d'utiliser les compétences de Sam pour **ligoter** les gardes assommés. Utilisez ensuite **Kate (16)** pour attirer l'**un des deux gardes** groupés juste **avant la cascade** et donnez-lui un coup de pied. Il suffira ensuite à **Kate** de s'approcher doucement dans le dos du second pour le mettre K.-O. Utilisez **Sam** pour les entraver puis **John** pour les mettre avec les autres corps.

Laissez le charme agir...

JUSQU'AU MIRADOR

Placez **John, Kate** et **Sam** derrière le **gros rocher** juste avant la cascade **(C)** puis utilisez **deux cartes de Kate** pour attirer le **garde** qui passe à proximité de la **rivière**. **John** l'assommera puis **Sam** le ligotera avant que **Kate** ne récupère ses **cartes** et entre une nouvelle fois en scène. En effet, elle devra **séduire** puis **assommer le garde** et le **Mexicain** qui surveillent l'accès menant à la cascade. **John** les récupérera et les déposera derrière le **gros rocher** où **Sam** les entravera. Le **personnage suivant** placé dans le **petit renfoncement (D)** ne pourra pas être séduit et se sauvera dès qu'il apercevra quelqu'un ! Utilisez **John**, faites-lui traverser la rivière et foncez sur ce **gros personnage** afin de l'assommer. Emportez-le au **fond du renfoncement** puis faites venir **Sam** pour qu'il le ligote.

Faites traverser la rivière à **Kate** et séduisez les **deux gardes habillés en mauve** qui patrouillent

Le garde du mirador est très rapide...

dans le chemin menant au **mirador**. Assommez-les, ligotez-les puis placez-les près de la cascade. Sélectionnez la **fiole de gaz** de **Doc** pour neutraliser les **deux gardes** au milieu du chemin **(E)** et lancez **John** pour récupérer les corps inanimés avant que les **deux gardes** au pied du **mirador** ne les aperçoivent. Ficelez les corps, placez-les près de la cascade puis utilisez **John** car vous allez devoir assommer le garde au **sommet du mirador**. Pour cela, contournez les deux gardes par le sud en passant sous les arbres puis remontez pour atteindre **l'échelle**. Lorsque vous serez sur l'échelle, le garde ne pourra pas vous voir **(17)**. Attendez qu'il regarde les deux gardes, montez tout en haut et **éliminez-le**. Redescendez, postez-vous derrière les deux gardes **(F)** et utilisez **Kate** pour attirer l'un des gardes. Dès qu'il sera sous le charme, neutralisez les deux gardes puis ligotez les corps.

LES CHEVAUX

18
La libération de l'otage.

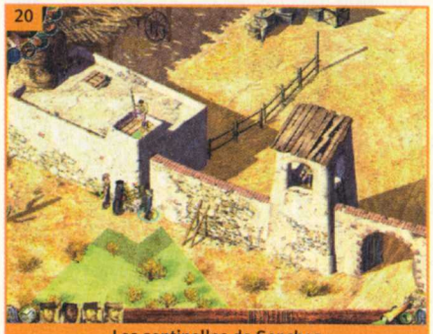
Utilisez **John** pour neutraliser le garde patrouillant entre **l'enclos des chevaux (G)** et **la petite vallée en retrait (H)**. Déposez le corps dans un endroit discret puis placez Kate, Sam et Doc dans la **vallée**. Utilisez **John**, faites-lui **couper la corde** bloquant l'accès de l'**enclos** puis **sellez un cheval** avec une des **selles posées** sur les barrières de l'enclos. Prenez un second cheval avec vous et amenez-les dans la vallée. Recommencez l'opération trois fois pour voler tous les chevaux ainsi que toutes les selles ! La **dernière selle (I)** est posée à l'extérieur de l'enclos et vous devrez faire attention à tous les **gardes** pour la prendre et seller le dernier cheval, le tout sans courir. Il ne vous reste plus qu'à passer dans le dos **du prisonnier (18)**, couper ses liens, l'assommer, le ramener à la petite vallée et monter en selle.

ÉPISODE 10 : LE NID D'AIGLE

L'INFILTRATION DE L'ÉQUIPE

Le plan de **John** a fonctionné à merveille, **Pedro** vous aura mené directement au **repaire de Sanchez**. La première partie sera entièrement

19
Accroché à l'échelle, ce garde n'a aucune chance.


20
Les sentinelles de Sanchez

effectuée par **John** car il est le seul à pouvoir grimper. Sélectionnez-le, faites-le partir vers le sud puis vers l'est pour atteindre la **paroi rocheuse (A)** sans se faire repérer par les **trois gardes** du mur d'enceinte. Grimpez de **corniche en corniche** pour aller tout au bout du chemin et arriver à proximité d'une **terrasse (B)**. Lancez le couteau sur le **Mexicain** gardant l'accès de la terrasse puis allez le récupérer sans faire de bruit. En effet,

quatre gardes seront postés à l'autre bout de la terrasse **(C)**, mais pour le moment ne vous en préoccupez pas. Descendez l'échelle menant à la **terrasse inférieure (D)** et neutralisez l'ivrogne et le dormeur. Utilisez la **montre** pour attirer un à un les **deux gardes** éveillés de la **terrasse supérieure**. Vous devrez les neutraliser au couteau lorsqu'ils descendront l'échelle **(19)** puis vous devrez éliminer les deux autres **gardes assoupis** de la **terrasse supérieure** pour ensuite pénétrer dans la **maison** de la terrasse inférieure.

Un **garde** poursuivant un **cochon** fera son apparition dans la **cour**. Observez la façon dont il se déplace afin de le neutraliser lorsqu'il sera à proximité. Cachez le corps dans la maison puis sortez dans la cour afin d'éliminer le **garde assis sur les caisses** en face de la maison. Neutralisez ensuite le **Mexicain** gardant la porte de la **petite tour (E)** avant de dissimuler les deux corps dans la maison. En faisant attention aux **gardes, à gauche de la cour**, allez ouvrir la **porte principale** puis cachez **John** dans la **maison de la terrasse inférieure**. Vous allez devoir maintenant faire passer un à un **Sam**, **Doc** et **Kate** jusqu'à la maison en passant sous le nez des **sentinelles** du mur d'enceinte **(20)**. Prenez votre temps car si l'un de vos personnages est aperçu, la mission sera perdue...

JUSQU'À LA MAISON DU GARDE ASSOUPI

Utilisez **Kate** et positionnez-la sur la **terrasse inférieure** pour qu'elle aguiche le **garde (F)**, postez à côté du château d'eau à gauche de la cour. Dès qu'il se présentera sur la terrasse, assommez-le puis utilisez Sam pour le ligoter ou John pour le neutraliser définitivement. Recommencez l'opération séduction avec le garde patrouillant **au-dessus du château d'eau** afin de le neutraliser puis sélectionnez John. Dissimulez tous les corps dans la **maison** puis descendez dans la cour. Neutralisez les **deux gardes** autour des caisses **près de l'écurie** puis dissimulez les corps dans la maison. Sélectionnez Kate et John puis ordonnez-leur de se rendre dans la maison **derrière le château d'eau (G)** sans se faire remarquer par le garde

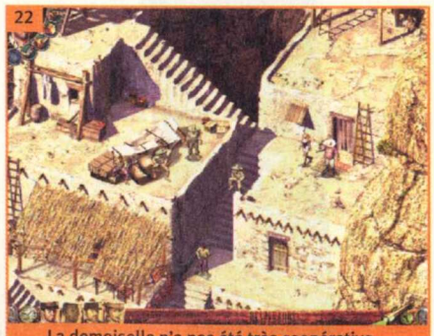
21
Le sous-chef n'est pas content...

situé au-dessus de la double-porte (H). Attendez ensuite que le garde qui patrouille réveille le **garde assoupi (21)** pour lancer John puis **Kate** dans **la maison au-dessus du château d'eau (I)**. Pour réaliser ces deux mouvements difficiles vous devrez sûrement recommencer plusieurs fois, mais c'est le seul moyen d'avancer dans cette mission.

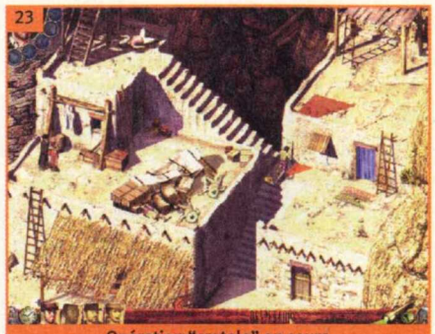
Sélectionnez **Kate**, postez-la vers le mur à gauche, au pied de l'escalier, et attendez le **garde** qui patrouille pour le séduire. **John** se fera un plaisir de cacher le corps puis faites-lui monter l'escalier pour atteindre le **garde assoupi (J)**. Neutralisez ce garde puis dissimulez-le rapidement car le **garde patrouillant sur les terrasses** au-dessus risque de vous apercevoir. Vous devez maintenant reconstituer votre groupe dans la **maison** contre laquelle le **garde** était assoupi **(K)**.

LE NETTOYAGE DU VILLAGE

Lorsque **Sam** sera dans la maison, faites-lui placer **son serpent** au **pied de l'échelle sur la terrasse de la maison** puis placez à côté la **montre** de **John** pour attirer les **deux gardes** qui tournent le dos à la maison. Lorsque le **serpent** vous aura débarrassé de ces deux gêneurs, demandez à **Sam** de le récupérer puis lancez **John** à l'emplacement où se trouvaient les deux gardes pour surprendre le **garde qui patrouille** sur les terrasses. Éliminez aussi le **garde assoupi** au pied de l'escalier **(L)** et dissimulez les corps dans la **maison centrale (M)** puis ressortez par la porte située au plus haut pour atteindre **l'échelle** menant à une terrasse où guettent **trois gardes**. À ce moment précis, **un homme** et **une femme** sortiront de l'une des maisons à droite **(22)**.



La demoiselle n'a pas été très coopérative...



Opération "crotale" en cours

L'homme se positionnera sur la **terrasse (N)** juste devant la tour de **Sanchez (O)**. Vous devrez prendre **énormément de précautions** pour vous approcher de lui et l'éliminer en faisant une pause au pied de la terrasse où il se trouve puis une autre devant la porte à côté de l'échelle menant à la terrasse. Une fois liquidé, redescendez **John** sur la terrasse des **trois gardes** et demandez à **Kate**, **Doc** et **Sam** de le rejoindre. Utilisez **la fiole de gaz de Doc** pour les endormir puis **John** les réduira au silence... définitif. Il est temps de vous occuper des **gardes** dans les escaliers. Commencez avec **John** qui éliminera le garde tout en haut des escaliers puis l'emmènera dans la maison de droite. Utilisez ensuite **Sam** et demandez-lui de déposer son **serpent** sur la dernière marche de l'escalier **(23)**. Cachez **Sam** dans la maison de droite puis placez **la montre de John** devant la maison pour attirer les gardes. Ensuite, laissez le **serpent** neutraliser **deux ou trois gardes** avant de le ramasser. Recommencez **l'opération "crotale"** pour les **gardes** qui restent au pied de l'escalier puis envoyez **Doc** récupérer les **trois trousses de premier secours** posées à côté de la paroi rocheuse **(P)**.

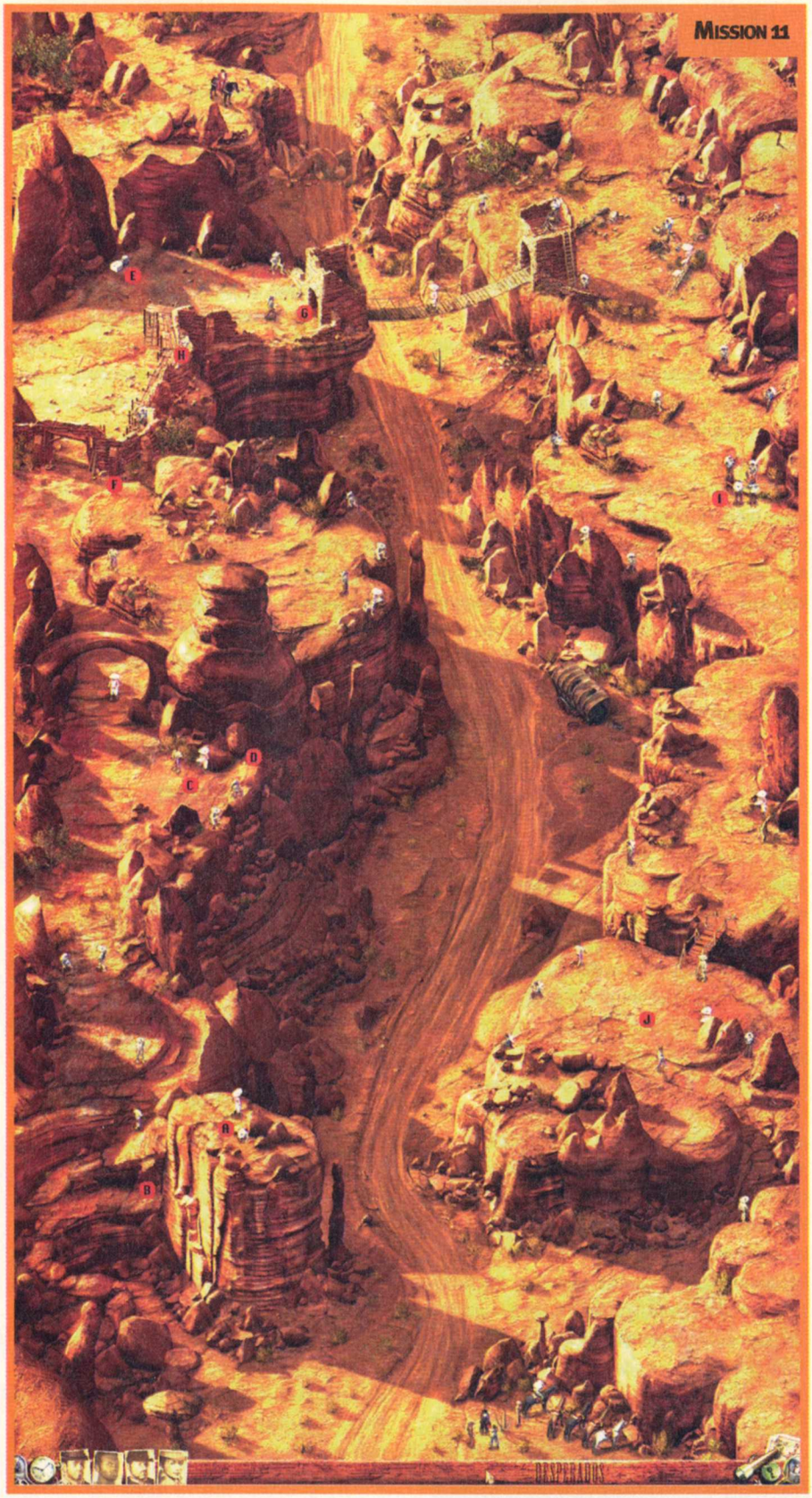
Retournez dans la **maison centrale** par la porte de la terrasse et sortez par la petite porte près des **deux gardes** surveillant la cour. Utilisez le **lancer de couteau de John** pour les neutraliser un à un. Il ne vous reste plus qu'à retourner dans la cour afin d'éliminer le **garde assoupi** contre des caisses ainsi que celui qui se trouve au sommet de la petite tour. En effet, il dort sur des **balles de précision** qui sont indispensables à Doc pour finir la mission.

L'OPÉRATION CROTALE CONTINUE...

Placez **John** à proximité de la **tour de Sanchez** puis faites-le courir pour atteindre la porte. Un **garde** en sortira, **John** devra le neutraliser rapidement puis se poster à droite de la porte. Utilisez **Doc** pour **crocheter la serrure** puis postez-le au milieu de l'escalier de pierre en face de la tour ainsi que **Kate**. Sélectionnez **Sam** et faites-lui redescendre toute la carte pour se poster devant la **porte principale**. Déposez son **serpent** devant la porte puis placez **Sam au sommet de l'escalier** où se trouvent **Kate** et **Doc**. Lorsque **Sanchez** tournera le dos à la porte, ouvrez-la avec **John**, sauvez-vous et rejoignez le reste de l'équipe. **Sam** devra lancer un **bâton de dynamite** devant la porte de la tour pour qu'il rebondisse à l'intérieur et ainsi assomme **Sanchez (24)**. Foncez avec toute l'équipe à l'intérieur de la tour et dégainez toutes vos armes car le reste de **la bande de Sanchez** reviendra à ce moment précis pour libérer son chef.

En fait, vous aurez fort peu de résistance pour sortir car le **serpent** placé devant la porte de l'**entrée principale** va affoler les chevaux des Mexicains. Tous les **cavaliers** seront désarçonnés et inconscients pendant votre évasion. Récupérez tout le **matériel** à l'intérieur de la tour et neutralisez les **quelques gardes** qui pourront être alertés par l'explosion. Ficelez **Sanchez** puis emportez-le avec vous au niveau de l'**entrée principale**. Utilisez **Sam** afin de récupérer le **serpent** puis faites franchir la porte à votre groupe. Facile...

Un lancer de dynamite délicat...



ÉPISODE 11 : TRAQUENARD AU COL DU SERPENT

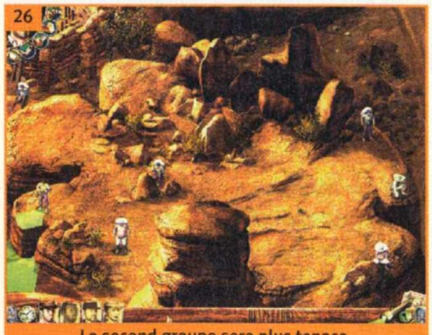
LA FALAISE OUEST

El Diablo veut vous stopper définitivement dans le **canyon** et **Sanchez**, votre prisonnier pour le moment, ne doit subir aucun dommage. Sélectionnez **John** et faites-le grimper sur le **rocher** à gauche de l'entrée du canyon **(A)**. Neutralisez les **deux gardes** au couteau puis observez les mouvements des deux gardes suivants. Dès qu'ils auront le dos tourné, descendez de l'autre côté du rocher et cachez-vous contre le rebord de la paroi **(B)**.

Kate les attirera un à un...

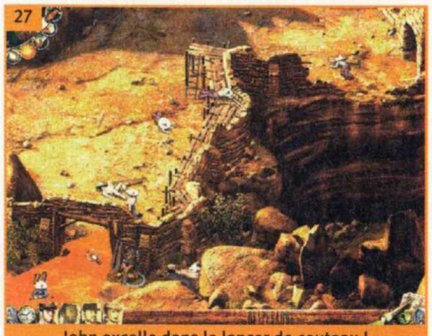
Lorsque le **garde** patrouillera sur le **chemin** menant au pied du canyon, lancez votre couteau pour l'éliminer. Récupérez votre **lame** et replacez-vous contre la paroi afin d'attendre le **second garde**. Une certaine animation se produira lorsque les **Mexicains de El Diablo** s'apercevront qu'il se passe quelque chose de bizarre : restez bien caché et attendez qu'ils cessent de s'agiter. Utilisez **Kate** pour séduire le **garde assis** à l'entrée du passage étroit, assommez-le puis sélectionnez **John** pour qu'il aille l'éliminer définitivement. Déplacez le **corps du second garde** et positionnez-le au sommet de l'escalier de pierre menant à la falaise ouest. Replacez **John** contre la paroi puis envoyez **Kate** pour qu'elle attire l'un des **quatre gardes** avant l'arche de pierre **(25) (C)**.

Une fois qu'elle aura jeté une **carte**, **Kate** devra se sauver à l'entrée du canyon pour ne pas être poursuivie par le garde. Attiré par la **carte**, le **garde** apercevra le **corps du dernier garde** neutralisé puis ira de corps en corps. Lorsqu'il sera aux pieds du dernier, **John** devra le neutraliser au couteau. Recommencez **une fois l'opération** puis utilisez la **montre de John** pour attirer le **3e garde**. Replacez-vous rapidement contre la paroi, neutralisez le garde puis allez reprendre votre **montre**. Vous pourrez tranquillement éliminer le **dernier garde** qui surveille le canyon avant de vous attaquer au **groupe de brigands** situé derrière l'**arche de pierre (26)**. Récupérez le dernier corps et placez-le en continuité des autres corps, puis utilisez encore **Kate** pour qu'elle attire le **premier garde** qui garde le canyon en la plaçant au **bord de la falaise (D)**. Déplacez **Kate**, neutralisez le **garde** avec **John** puis placez **John** à l'endroit où **Kate** a attiré le **garde**. Lancez une carte en direction de l'arche pour qu'un autre garde s'avance puis placez Kate avec John. Dès que le garde sera à proximité, utilisez le couteau pour le stopper ! Il est possible qu'un garde patrouillant près du pont vienne voir ce qui se passe : n'hésitez pas à l'éliminer s'il se présente...


Le second groupe sera plus tenace.

En plaçant une **autre carte** en direction de l'arche, **un ou deux autres gardes** se feront avoir. Mais, par la suite, plus aucun garde ne viendra dans votre direction. Seuls les **charmes de Kate** pourront attirer le **Mexicain au chapeau blanc** en direction des **corps**. Neutralisez-le grâce à **John** puis faites revenir **Kate**. Recommencez le coup de charme avec le **garde** posté derrière les rochers puis faites passer John sous l'arche de pierre. Neutralisez le **dernier Mexicain** gardant le canyon, mais n'allez pas ramasser tout de suite votre couteau. En effet, un **garde** sur la **falaise est** verra le corps de son ami et filera vers le pont. Profitez-en maintenant pour reprendre votre couteau puis replacez **John** en position d'attente. Neutralisez ce **garde** surexcité dès qu'il se présentera près des corps des ses collègues, puis **faites ramper John** en direction du **Mexicain** gardant l'**entrée des ruines**. Dès qu'il regardera à gauche, relevez-vous et éliminez-le.

LE PONT


John excelle dans le lancer de couteau !

Commencez par neutraliser le **garde** qui se trouve sur les planches avec **John** puis utilisez **Doc** et **Sam** afin de récupérer les **balles de précision** et le **baril de poudre (E)**. Placez tout le monde sous l'**arche de pierre** puis sélectionnez **John**. Votre cow-boy devra aller chercher des corps afin d'attirer le garde patrouillant sur le **pont** jusqu'à l'**entrée des ruines (27) (F)** afin de le neutraliser. Placez le **serpent de Sam** au pied de la **première tour du pont (G)** puis **Doc** sur les ruines à l'emplacement d'une **ancienne tour ronde (H)**. Doc va avoir plusieurs **tirs de précision** à effectuer, donc sauvegardez avant de passer à l'attaque.

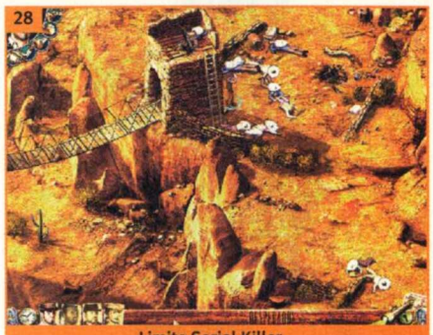
Commencez par sniper le **Mexicain** de la **falaise est** qui surveille le pont. Normalement sa mort passera complètement inaperçue. C'est maintenant que cela se complique : snipez le **garde au pied de la seconde tour du pont** puis les **deux gardes** qui s'approcheront de lui (chaud mais possible) ! Le **garde au nord** qui patrouille dans le petit chemin menant au canyon verra les cadavres puis traversera le pont. **Doc** devra se coucher pour ne pas être repéré et le **serpent de Sam** interceptera le Mexicain facilement. Récupérez le **serpent** avec **Sam** puis postez **Doc** en haut à gauche de la première tour pour avoir un bon angle de tir. Le **garde** maniant la **gatling** poussera son dernier souffle dans l'indifférence générale...

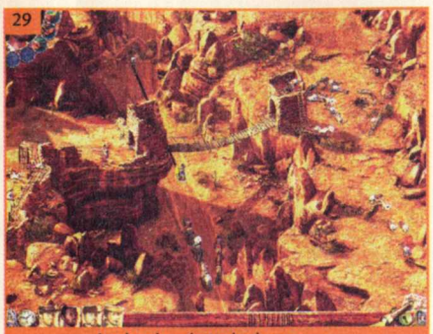
LA FALAISE EST

Faites traverser le pont à **Sam** et placez-le au sommet de la tour, **couché au pied de la gatling**. Sélectionnez **John**, faites-lui déplacer un des corps des trois gardes snipés vers le nord puis sortez la montre. Vous allez devoir attirer un à un les **trois gardes assis au sud**. Placez la **montre**, réfugiez-vous à l'intérieur de la seconde tour du pont puis neutralisez le **garde**. Recommencez l'opération deux fois puis utilisez la **gatling** avec **Sam** pour éliminer le **groupe de 4 gardes** un peu plus au sud **(I)**. Sélectionnez de nouveau **John**, longez la falaise pour arriver dans le dos du **garde surveillant le chariot abandonné**. Neutralisez-le, prenez son corps puis observez les déplacements du **Mexicain** au sud. Déposez le corps afin que le **garde** puisse le voir puis retournez à l'**intérieur de la seconde tour**. Bien entendu, vous devrez l'éliminer au couteau avant de retourner vers le sud. Placez le **serpent de Sam** juste derrière un **petit muret** au sud de la **seconde tour** puis sélectionnez de nouveau **John** !

Éliminez le **garde** assis qui vous tournera le dos et laissez le corps bien visible par les **deux gardes** patrouillant parmi de dernier groupe de brigands. Retournez à l'intérieur de la tour et attendez que **trois gardes** remontent la "traînée" de corps. Le premier tombera sous les **crochets du serpent**, le deuxième sous votre **couteau** et le troisième sous les balles de votre **revolver (28)**...

Il ne devrait plus rester que **4 gardes** sur le dernier promontoire **(J)**. Continuez avec **John** afin de tous les neutraliser au couteau puisque **trois des Mexicains** vous tourneront le dos. Une fois le nettoyage terminé, sélectionnez **Sam** et faites-lui lancer de la **dynamite** sur le **chariot abandonné** car un fourbe muni d'une **gatling** s'y cache.


Limite Serial Killer...



Le dernier obstacle du canyon.

Pendant que toute l'équipe sera occupée à récupérer les **chevaux** et **Sanchez**, **Sam** devra faire sauter l'éboulis de pierre situé au nord du canyon **(29)** pour que le groupe puisse sortir de ce col.

Épisode 12 : En fuite

SAM & DOC

Après avoir laissé **Sanchez** aux mains du **marshal Jackson**, vous devrez vous enfuir ! Vous êtes soupçonné de meurtre et votre équipe est disséminée dans la ville... Pour voir où sont vos compagnons, regardez la carte : **Sam** est à l'ouest, **Doc** au nord et **Kate** à l'est. Nous allons commencer par retrouver **Sam**. Pour cela, vous devez descendre de votre perchoir. Utilisez l'**échelle** pour descendre et couchez-vous sur le **toit** suivant. Lorsque l'**adjoint du shérif** vous tournera le dos, neutralisez-le. Cachez le corps dans la **maison en bois** donnant sur la rue principale **(A)**. Traversez la rue en faisant attention aux **deux soldats** gardant l'**entrée de la caserne (B)** et montez par l'escalier de pierre juste à côté. Attendez que le **Mexicain** patrouillant le long de la caserne vous tourne le dos pour le suivre, puis neutralisez-le. Prenez le corps, déposez-le au sommet de l'**escalier de pierre (C)** menant à **Sam** puis allez discuter avec votre fidèle compagnon **(30)**. Allez ensuite vers le sud pour apercevoir un **adjoint du shérif** assis à l'angle du **saloon**. Assommez-le, éliminez-le à l'abri des regards indiscrets puis placez le corps juste derrière le **saloon (D)**. Placez à proximité du corps le **serpent de Sam** puis mettez **Sam** dans la **maisonnette (E)**. Utilisez **John** pour attirer l'**un des deux soldats** qui gardent l'**entrée de la caserne** puis cachez **John** avec **Sam**. Dès que le serpent mordra le soldat, recommencez l'opération "crotale" pour neutraliser le **deuxième soldat**. Récupérez le **serpent**

John a retrouvé Sam.

puis lancez **John** et **Sam** dans la **rue principale** pour qu'ils atteignent l'**avant-dernière maison** au nord **(F)**. Cette maison a une porte qui donne sur l'**église** : attendez qu'un **soldat** se présente à cet endroit pour le neutraliser. Cachez le corps, approchez-vous du **soldat** posté devant l'**église** et assommez-le. Éliminez-le discrètement puis cachez le corps. Longez l'**église** en faisant attention au **soldat** qui patrouille puis foncez au nord afin de retrouver **Doc** dans le **cimetière (31) (G)**.

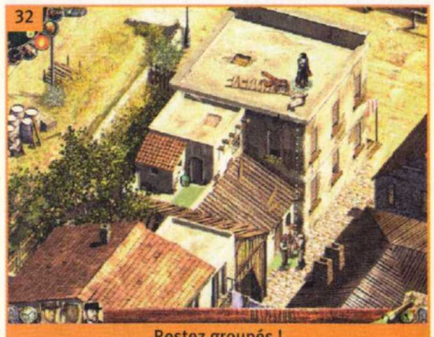
KATE

Grâce à **Doc**, vous pourrez ouvrir les **portes de l'église** afin de récupérer les **balles de précision** au sommet du **clocher (H)**. Attendez le moment

Doc se recueille...

propice pour neutraliser le **soldat** patrouillant de la **fontaine en face de l'église** à la **voie ferrée**. C'est au moment où il sera près de la voie ferrée et que l'**adjoint du shérif** patrouillant de l'autre côté vous tournera le dos. Prenez votre temps afin d'être sûr de ne pas être repéré, puis cachez le corps dans l'église. Vous devez impérativement neutraliser le **soldat assis sur la fontaine** pour la suite des événements, puis traversez la voie ferrée afin d'être proche des **urinoirs (I)**. Attendez que l'**adjoint du shérif** et le **conducteur de la locomotive** soient en train de se soulager et que le **soldat** posté sur le toit **en face du saloon (J)** regarde ailleurs pour les anesthésier grâce au **Doc**. Lancez **John** pour récupérer le corps du **soldat évanoui** à l'entrée des urinoirs et posez-le dans le lieu d'aisance. Neutralisez définitivement l'**adjoint** et le **soldat** puis faites venir **Sam** pour qu'il ligote le **conducteur de la locomotive**. Ne vous préoccupez pas du **civil** qui se promènera avec son balai. Même s'il donne l'alerte, aucun soldat ne vous trouvera, surtout si vous vous réfugiez au **saloon (K)**. Vous devrez maintenant éliminer le **soldat** sur le toit en face du saloon **(J)** avec **John**, puis faites monter **Doc** pour qu'il endorme les **deux cow-boys** et le **soldat** dans la **ruelle (32) (L)**.

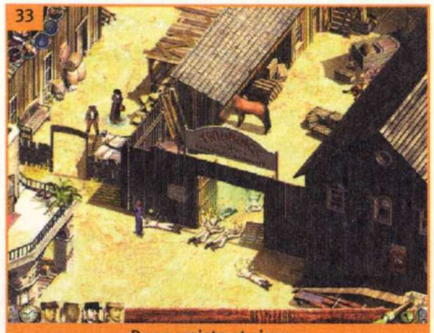
Utilisez **Sam** pour ligoter le **civil** puis **John** afin d'éliminer les deux autres puis de cacher tout le monde dans la **maisonnette** où ils étaient stationnés **(M)**. **Doc** pourra récupérer les **trousses de soins** posées sur la terrasse, puis passer dans la **dernière maison (N)** de la ruelle. Attirez un à un les **deux adjoints du shérif** postés au carrefour grâce à la **montre de John** et le corps d'une de vos victimes afin de les neutraliser. En faisant attention au **soldat** patrouillant autour du dernier pâté de maisons et à la **jeune femme** au balcon du **Railroad Hotel (O)**, utilisez **John** pour assommer le **barman** en orange et blanc devant l'entrée. L'**autre civil** se sauvera


Restez groupés !

dans la cour où se trouve **Kate (P)**. Passez dans la cour, discutez avec **Kate** et attendez que le **civil** sorte de la maison pour l'assommer. Regroupez toute l'équipe dans la **maisonnette** de la ruelle **(M)** puis retraversez la ligne de chemin de fer pour atteindre l'**église**.

LES CHEVAUX

Retournez dans la **maison en bois** de la rue principale **(A)**, récupérez les **trousses de soins** dans la cour puis utilisez John pour éliminer le soldat posté à l'angle nord du bâtiment blanc. Cachez le corps puis envoyez **Kate** séduire les **deux gardes** postés sur le toit du **bâtiment blanc (Q)**. Utilisez **John** pour les réduire au silence puis regroupez votre équipe dans la maison en bois. Partez en direction de la sortie de la ville afin de trouver le **bureau du shérif (R)**. Utilisez **Kate** pour


Doc persiste et signe...

qu'elle séduise le **soldat** patrouillant dans la rue principale et celui à l'**entrée des écuries**. Utilisez **John** pour les neutraliser et les dissimuler dans la grange, par exemple. Utilisez toujours les **charmes de Kate** pour attirer un des **deux soldats** postés dans la cour puis pour neutraliser le **cow-boy** et le **dernier soldat**. Pensez aussi à neutraliser le civil se promenant dans la cour, car sinon il donnera l'alerte dès qu'il verra un corps au sol... Sélectionnez **John** et **Doc** puis amenez-les dans la **maison en bois** de la rue principale **(A)**. Passez dans la cour et attendez que l'**adjoint du shérif** vienne au centre de la place. Utilisez les **fioles de Doc (33)** pour endormir les **4 soldats** postés à l'entrée de la cour de la gare, le **soldat** dans la cour et l'**adjoint** qui viendront relever leurs collègues puis le **soldat** posté sur la terrasse un peu plus au nord. Vous utiliserez en tout **3 fioles** pour anesthésier **7 ennemis**. Utilisez ensuite **John** pour qu'il récupère sa **selle**, qu'il prépare son cheval puis qu'il rejoigne **Kate** et **Sam.** Ramenez **Doc** avec l'ensemble du groupe, faites-le monter à cheval puis sortez de la ville.

ÉPISODE 13 : LES MURS DE FORTEZZA

LES ALENTOURS

Pour délivrer **Sanchez**, vous allez devoir prendre beaucoup de risques ! Et cela va commencer dès

Un couteau entre les omoplates... Imparable !

le début de la mission. En effet, deux gardes patrouillent le long des murs de la forteresse et l'un d'eux est toujours accompagné de ses **chiens**. La méthode la plus simple est d'utiliser les **fioles de gaz de Doc**, mais vous risquez d'en avoir besoin un peu plus tard... Sélectionnez **John**, placez-le au pied de la falaise à l'endroit où il y a des **éboulis (A)** quand le **sergent** et **ses chiens** seront partis vers le sud. Lorsque le **soldat** passera devant **John**, suivez-le puis lancez votre couteau pour le neutraliser. Placez le corps sur la **pierre (B)** entre la **falaise** et le **mur de la forteresse** puis placez **John** derrière l'échafaudage **(C)** placé contre la **tour de garde est**. Lorsque le **sergent** commencera à apercevoir le corps du **soldat**, allez dans sa direction et neutralisez-le. Transportez les **deux corps** dans le **coin nord-est** de la carte afin que les **chiens** ne donnent pas l'alerte. Dirigez **John, Sam** et **Doc** en direction du sud pour arriver à proximité de l'**entrée de la mine à ciel ouvert (D)**. Éliminez le **soldat** assis contre la falaise **(34)** grâce à **John**, endormez le **soldat** à l'entrée grâce à **Doc**, ligotez-le avec **Sam** puis placez les corps dans la **cabane de bois**. Prenez le **baril de poudre** et les **fioles de gaz** puis sélectionnez **John**.

Placez la **montre musicale** au sud de la tour sud-est de la forteresse **(E)** afin d'attirer le **garde** patrouillant devant l'**entrée de la forteresse** (il faut que ce soldat soit le seul à entendre la montre). **John** devra se cacher au pied de la **tour de garde** en attendant sa victime puis il le neutralisera dans l'obscurité... Toujours avec **John**, longez le bord de la carte afin d'arriver à gauche du soldat préposé à l'entrée de la forteresse. Liquidez-le puis déposez le corps au pied du **cactus** près de la **formation rocheuse** au sud-ouest de l'entrée, puis le corps du **premier soldat** entre l'**entrée de la forteresse** et le **cactus (F)**.

LE CHEMIN DE RONDE

Placez **John** sur **l'échafaudage** posé contre la **tour de garde est (C)** et **Doc** à proximité pour qu'il endorme les **trois soldats** dans et autour de la **tour de garde**. Lancez John pour qu'il les neutralise définitivement et qu'il en cache deux sous la terrasse. Placez ensuite John derrière la tour de garde et laissez approcher le **soldat** qui s'excite tout seul pour l'éliminer. Rampez sur le **chemin**

de ronde en direction de la **tour nord-est (G)** et neutralisez le **soldat de garde**. Approchez-vous de la **maison du commandant de la forteresse (H)**. Dès que la voie est libre, cachez **John** dans l'**ombre de l'escalier (I)** menant à la cour. Placez la **montre** au bas des caisses pour attirer les **deux gardes** qui patrouillent devant la maison, éliminez-les puis allez les déposer sur le chemin de ronde derrière la maison. Laissez passer la **patrouille** puis neutralisez l'**officier** posté sur le **seuil de la maison**. Dissimulez le corps puis dirigez-vous vers la **tour de garde sud-est (J)**. Avancez en rampant puis foncez pour surprendre le garde. Continuez sur le chemin de ronde afin de pénétrer dans la **tour de droite** protégeant l'entrée de la forteresse. Éliminez le **soldat** au sommet puis traversez la cour sans vous faire surprendre **(35)** pour entrer dans la **seconde tour**. Éliminez le **soldat** au sommet, dissimulez son corps puis passez sur le **chemin de ronde** en direction de la **tour de garde sud-ouest (K)**, en rampant. Utilisez **Doc** pour qu'il endorme le garde dans la tour, faites-lui placer son épouvantail au sud de la tour près de la formation rocheuse, puis déplacez-le derrière les rochers de façon à ce qu'il puisse envoyer des fioles de gaz au pied du cactus. Éliminez le garde avec **John** puis placez **John** derrière les caisses sur la grande terrasse. Attendez que le **garde** patrouillant sur le **chemin de ronde sud** s'éloigne, approchez-vous du **soldat** de la **tour sud-ouest**, neutralisez-le puis placez-vous à droite de la **volée de marches (L)**. Vous allez devoir éliminer le soldat qui patrouille ainsi qu'un autre qui viendra voir ce qui se passe... Continuez sur le **chemin de ronde** pour atteindre la **tour ouest (M)**. En rampant, placez-vous sous l'ouverture puis lancez votre couteau dès que le **soldat** regardera ailleurs. Il est maintenant temps de nettoyer la cour de la forteresse.

Nouvelle incursion dans la cour.

L'ATTAQUE EN FORCE !

Descendez l'escalier menant aux **écuries** et attirez le **soldat** patrouillant derrière la **porte de la forteresse** grâce à la **montre musicale**. Neutralisez-le, dissimulez le corps dans l'écurie puis déplacez **John** jusqu'aux caisses situées au centre de la cour **(N)**. Attirez le **soldat** au pied du **mât** avec la **montre**, neutralisez-le puis dissimulez-le dans l'**écurie**. Placez **John** dans la **tour gauche de l'entrée**, utilisez **Kate** pour séduire le **soldat** patrouillant le long du **mur sud** et assommez-le deux ou trois fois de suite pour être tranquille ! Utilisez ensuite **Sam** pour qu'il place son **baril de poudre** contre la **porte de la forteresse**, puis formez une traînée de poudre en direction de la tour sud-est. Attendez que les **deux officiers** qui restent en vie soient proches l'un de l'autre, allumez la mèche puis cachez **Sam** derrière la **tour sud-est**. Sauvegardez juste avant car **une vingtaine de gardes** vont sortir comme des fous, se mettre en formation (pour la plupart) et commenceront à ratisser les alentours. Si **Doc** est découvert, vous devrez recharger votre sauvegarde. Par contre, si l'**épouvantail** est découvert avant, tous les soldats se concentreront sur les **vêtements de Doc**. Lancez les **fioles de gaz** sur le groupe pour TOUS les endormir. Faites sortir **John** de sa tour pour qu'il serve d'appât aux **deux officiers** près de la porte. Dès qu'ils ne bougeront plus, snipez-les avec **Doc (36)** puis envoyez

Bonne nuit les petits...

Solution radicale et rapide !

John ou **Sam** pour neutraliser définitivement les **soldats endormis**.

LA BOUCHERIE FINALE...

Envoyez **Doc** récupérer ses affaires ainsi que les **fioles de gaz** près de la **tour sud-ouest**, et **Sam** pourra aller chercher les **bâtons de dynamite** à droite de la **maison du commandant**. Placez ensuite **John** dans l'**ombre (O) de la maison des gardes** aux pieds des miradors. Placez la montre juste à côté afin d'attirer les **deux soldats** au sommet des miradors. Éliminez-les discrètement puis placez **John** dans le **réduit** juste à droite. Placez **Sam** dans l'**ombre de la maison des gardes**, **Doc** dans l'**ombre des caisses au centre de la cour (N)** puis lancez un **bâton de dynamite** à gauche du **mât (P)** pour attirer la totalité des soldats encore en vie. Utilisez **Doc** pour endormir tous les gardes puis vous pourrez les éliminer rapidement en utilisant la **dynamite** restante de **Sam (37)**.

Faites ouvrir la **grille** menant à la **prison** par **Doc** puis la **porte de la cellule de Sanchez (Q)** pour (enfin) le libérer ! Il ne reste plus qu'à sélectionner votre groupe, à l'envoyer sur le **chemin de ronde sud (R)** puis à sauter sur le dos des chevaux que vous aurez amenés grâce à **Kate**.

ÉPISODE 14 : UN HOMME NOMMÉ GRIZZLY

LES APTITUDES DE SANCHEZ

Sanchez aura la mauvaise surprise de trouver son repaire envahi par les sbires d'**El Diablo** ! Cette courte mission vous permettra de vous familiariser avec les compétences de vos nouveaux alliés : la **tequila**, la **sieste**, le **coup en revers**, le **lancer de pierres**, le maniement de la **gatling** et l'**évacuation de bâtiment**.

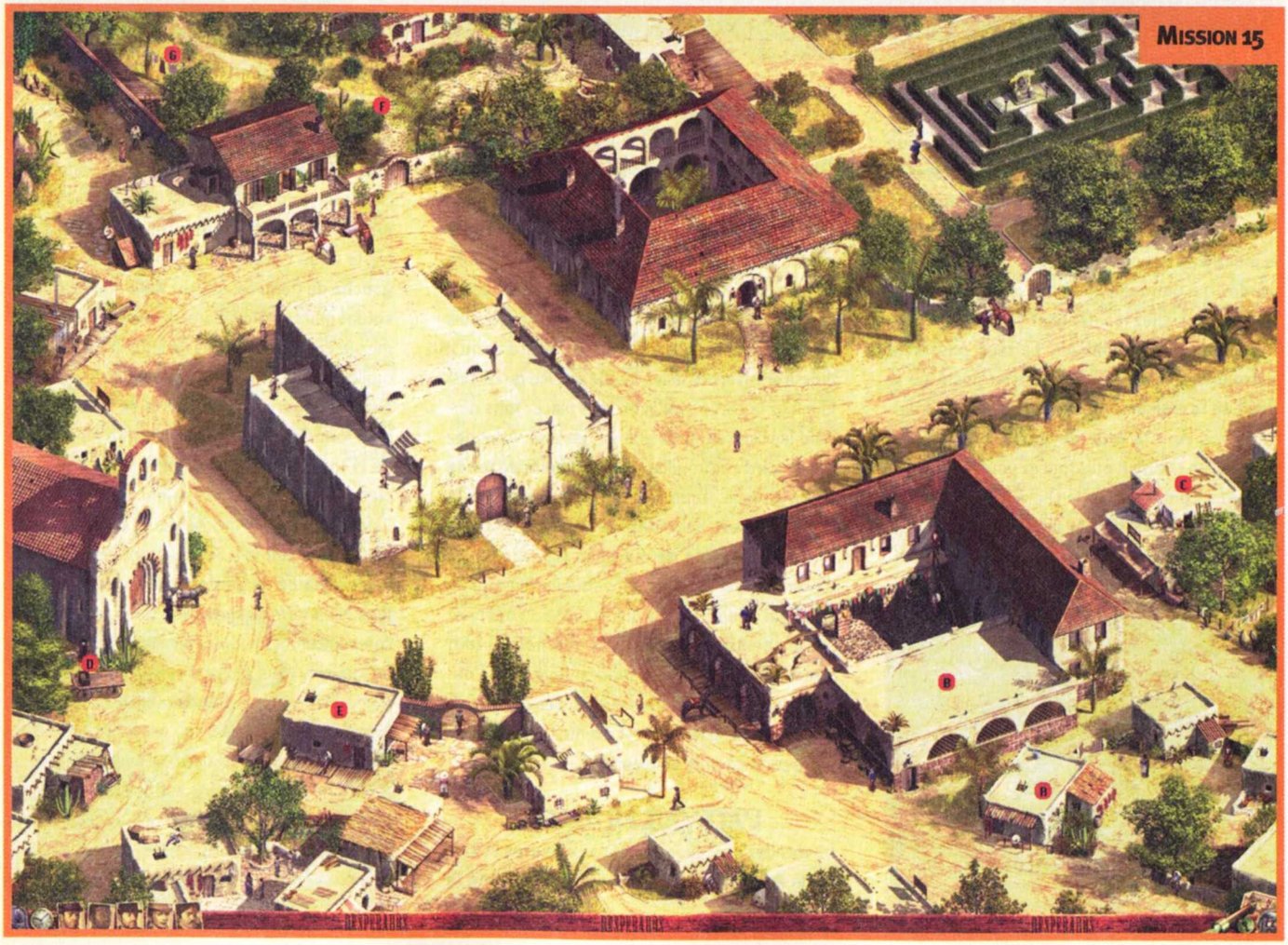
SOCORRO

ÉPISODE 15 : DANSE AVEC LE DIABLE

Votre objectif principal est de voler les **documents** dans le **coffre-fort de Carlos**. Pour cela, vous devez trouver une **robe** pour **Kate** afin qu'elle détourne l'attention du Mexicain pendant que vous pénétrerez dans son bureau.

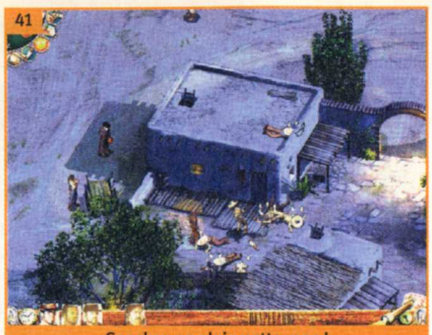
UN PETIT NETTOYAGE S'IMPOSE...

Avant que **Kate** ne fasse son numéro, vous allez devoir "nettoyer" les abords du **saloon de Carlos**. Sélectionnez **John** qui se trouve à l'est de la ville et commencez par neutraliser le **Mexicain** assis au pied de l'arbre. Cachez le corps à l'est du saloon **(A)** puis sortez pour attendre le **cow-boy** patrouillant à droite du saloon de Carlos **(B)**. Utilisez le corps du cow-boy pour attirer le **sergent** qui est à l'angle sud-est du saloon. Cachez



38
John maîtrise l'art de l'embuscade...

39
Le garde aveuglé ne verra pas John.


41
Sanchez en plein nettoyage !

les corps, éliminez le **Mexicain** faisant la sieste devant la maison à l'est du saloon et celui posté à l'angle de la maison au nord du saloon **(C)**, puis observez les allées et venues des **gardes de Carlos**. Placez deux corps dans la ruelle pour attirer le **cow-boy** patrouillant dans la rue partant au sud et tendez-lui une embuscade **(38)**. Recommencez l'opération pour les deux gardes qui patrouillent autour des arcades, devant le saloon de Carlos, et pour le Mexicain au chapeau blanc patrouillant aussi dans la rue au sud.

Traversez le carrefour et engagez-vous dans la rue au sud en vous méfiant des **hommes de Carlos** postés au-dessus des **arcades**. Neutralisez le **Mexicain** caché derrière la petite maison faisant l'angle puis sélectionnez **Doc** qui se situe à côté de l'église **(D)**. Laissez passer les **soldats** patrouillant autour de la banque puis postez **Doc** dans l'ombre de la maison **(E)** où est assis un **Mexicain**. Dès que le **cow-boy** aura rejoint le **Mexicain**, endormez-les, foncez sur eux puis envoyez une autre **fiole de gaz** sur le **dernier garde** de ce secteur. Une civile sera intriguée de voir tomber ces hommes : lancez John à sa poursuite et assommez-la avant qu'elle ne donne l'alerte ! Neutralisez définitivement tous les gardes, cachez rapidement les corps puis assommez les autres civils pour être tranquille. Ligotez-les avec Sam puis dissimulez-les dans une des maisons vides.

LA ROBE DE KATE

Sélectionnez **Sanchez**, assommez le **Mexicain endormi** derrière la charrette en lançant une pierre, puis déposez le corps aux pieds de **Kate**. Recommencez l'opération avec le **Mexicain** posté dans la rue devant les **piments rouges** en faisant attention à la patrouille tournant autour de la banque. Sélectionnez **John**, **Sam** et **Doc** et faites-les rejoindre **Kate** et **Sanchez** en esquivant les patrouilles. Envoyez Doc crocheter la serrure du **jardin de l'hacienda (F)** puis faites-lui rejoindre le groupe. Envoyez **John** dans le jardin pour qu'il neutralise le **cow-boy** qui patrouille, puis cachez le corps au fond du jardin. Envoyez **Kate** près de **John**, aveuglez le **garde** à droite grâce au **miroir** puis lancez **John** pour qu'il l'élimine **(39)**. Utilisez **Doc** pour qu'il récupère les fioles de gaz et Kate pour qu'elle revête la **robe** posée sur la **corde à linge (G)**. Regroupez les 4 hommes de votre équipe puis faites-leur traverser la ville afin qu'ils se retrouvent à l'angle sud-est du **saloon de Carlos**. La façon la plus simple est de passer par l'**église** puis de traverser le secteur que vous avez nettoyé. Pendant ce temps, envoyez **Kate** dans la **cour du saloon** pour qu'elle soit engagée comme danseuse...

LE SALOON

40
Ces gardes ne vous embêteront plus.

Dès que **Kate** commence son show, utilisez les **fioles de Doc** pour neutraliser les **4 gardes de Carlos** postés au-dessus des **arcades (40)**. Utilisez **John** pour qu'il réduise au silence les **deux Mexicains** regardant **Kate** par les fenêtres du saloon puis neutralisez définitivement les gardes au-dessus des arcades. Crochetez la serrure du 1er étage grâce à **Doc** puis faites entrer **John**. Neutralisez les **sbires de Carlos** en les attendant aux angles des couloirs et assommez les **filles** qui pourraient donner l'alerte. Il ne vous reste plus qu'à crocheter la **serrure du coffre-fort** avec **Doc** et de faire pénétrer tout le monde dans le **bureau de Carlos**.

ÉPISODE 16 : POUR UNE POIGNÉE DE DOLLARS

LE QUARTIER SUD-EST

La première partie de la mission consiste à ramener **Kate** dans le groupe. Pour cela, vous allez devoir neutraliser tous les **gardes de Carlos** situés au sud de la ville ! Difficile mais possible. Donc, **sauvegardez souvent** pour ne pas être obligé de recommencer des attaques... répétitives. Sélectionnez **Sanchez**, attendez que le garde patrouillant vers la maison au carrefour de l'église s'arrête, puis assommez-le en lui lançant une **pierre**. Récupérez la pierre, prenez le corps inanimé et amenez-le à côté de l'église afin de le ligoter. Neutralisez le **garde** qui se trouve devant la maison, en bas à gauche de la carte **(A)**, grâce au **couteau de John**, puis déplacez le corps **à gauche du cactus** à proximité afin que le **Mexicain** patrouillant jusqu'à cet endroit l'aperçoive. Cachez **John** au sud-est dans la ruelle et neutralisez le **Mexicain** lorsqu'il s'approchera du corps inerte. Sélectionnez **Sanchez** et **Doc**, postez-les à gauche de la maison en face de l'église **(B)** où un **garde** est positionné sur le toit.

Dès que les **trois gardes** seront regroupés devant la maison, utilisez une **fiole de gaz** pour les anesthésier et, tout de suite après, lancez une **pierre** pour assommer le **garde** sur le toit. Un **sergent** est dissimulé dans l'ombre de la maison à droite **(C)**. Pour le neutraliser, récupérez la pierre et assommez-le. Toujours avec **Sanchez**, pénétrez dans la **maison** sur le toit de laquelle le garde est assommé pour faire sortir les **trois sbires de Carlos (41)**. Utilisez **John** pour "liquider" tout le monde puis occupez-vous du **Mexicain** courant tout autour de la banque. Pour cela, utilisez des corps pour lui tendre une embuscade... **John** faisant le reste. Faites de même avec le **garde** patrouillant du saloon à l'entrée de la banque.

LA RÉCUPÉRATION DE KATE

Utilisez **Doc** pour récupérer **les balles de précision** sur le toit de la maison au sud-est, puis utilisez **trois corps** pour tendre une embuscade **(42)** au **Mexicain** qui patrouille devant le **saloon de Carlos (D)** en regardant, de temps à autre, dans la rue menant au quartier que vous venez de "nettoyer". Observez les mouvements autour de **Kate** pour vous apercevoir qu'il y a un **Mexicain** courant autour du saloon. Lorsqu'il sera passé, faites traverser la rue à **Sanchez** discrètement et positionnez-le derrière le **cheval noir (E)** attaché devant la maison à côté du **saloon de Carlos**. Faites-lui faire la **sieste** puis assommez le **Mexicain** qui passera à proximité grâce à un **coup en revers**. Faites traverser la rue à **John** pour qu'il réduise au silence le **Mexicain assommé**, puis utilisez une **pierre de Sanchez** pour assommer le **garde** assis dans le jardin à l'est sans toucher,

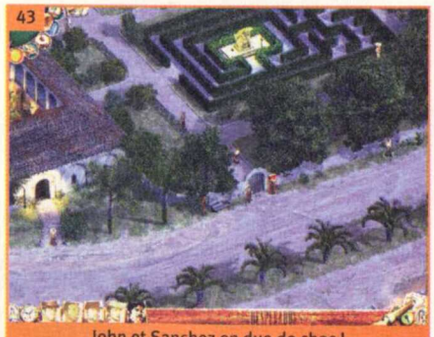
Le Petit-Poucet a beaucoup d'adeptes...

pour le moment, le **garde assoupi**. Amenez le **corps** du garde assommé à **John** puis placez **Sanchez** à la place du garde pour qu'il puisse assommer le **Mexicain patrouillant** à l'arrière du saloon. Dissimulez le corps, récupérez la **pierre** puis faites traverser la rue à **Doc** pour qu'il **endorme Kate** et **les trois Mexicains** qui ne la quittent plus. Envoyez ensuite **Sam** pour les ligoter, **Doc** pour réveiller **Kate** et **John** pour dissimuler ces gardes ficelés comme des saucissons.

LA STATUE

Utilisez la **pierre de Sanchez** afin de neutraliser le **sergent** assis derrière la maison **(F)** à droite du saloon de Carlos, puis le garde à l'angle de la maison **(G)** derrière le saloon. Attirez le **soldat** patrouillant au bout de la rue avec les corps, neutralisez-le avec **John** puis faites entrer **Sanchez** dans la maison derrière le saloon pour éjecter les **deux gardes** présents à l'intérieur. **John** devra les réduire au silence puis s'occuper du **garde** posté sur le toit. Placez tout le monde dans la maison derrière le saloon, puis alignez les corps de vos victimes dans la rue afin d'attirer le **second soldat** qui patrouille dans l'avenue vous séparant du **jardin-labyrinthe (H)** dans lequel se trouve la **statue inca**. Faites avancer **John** et **Sanchez** vers la **grille du jardin** gardée par **deux Mexicains**, puis disposez-les de chaque côté **(43)**. Dès que les **gardes** à l'intérieur du jardin auront tourné de dos, neutralisez un **premier Mexicain** avec une **pierre** puis l'autre au **couteau** avant de dissimuler les corps un peu plus loin afin de ne pas donner l'alerte dans le jardin !

Crochetez la **serrure de la grille** grâce aux compétences de **Doc**. Placez un des corps à votre disposition à l'entrée et attendez qu'**un des gardes** vienne voir l'état de son collègue. Neutralisez-le au **couteau**, placez le corps un peu plus loin dans le jardin afin d'attirer un **autre garde**, et ainsi de suite pour éliminer tous les Mexicains qui patrouillent. Il ne restera plus que **deux gardes** dans le jardin : un à gauche, facile à neutraliser, et un à droite un peu plus méfiant. Il vous suffira de ramper dans le labyrinthe pour passer derrière lui et le poignarder. Envoyez **Sanchez** pousser la **statue** afin de libérer le **passage secret (44)**



John et Sanchez en duo de choc !

Seul Sanchez possède la force nécessaire pour pousser la statue.

menant à la banque. Soyez certain, à ce moment, qu'aucun corps ne traîne dans les rues : soldat, Mexicain ou civil.

LA BANQUE

45
Le charme de Kate agit à merveille !

Faites entrer **Kate** dans le **souterrain** pour qu'elle aille dans la **banque** puis placez-la dans l'**encadrement de la porte** entre la salle principale et le bureau de gauche **(45) (I)**. Tous les gardes se posteront dans la salle principale et observeront **Kate**. **Doc** devra alors pénétrer dans la **banque**, se placer dans l'**encadrement de la porte**, entre le bureau du directeur et la salle principale, et endormir **tous les gardes** grâce à une **fiole de gaz**. Faites-lui ouvrir la grille menant au coffre-fort puis prenez les **fioles de gaz** dans le **bureau du directeur**. **John** pourra neutraliser définitivement les soldats et apercevra **les 3 sacs d'or** posés au sol **(J)**. Malheureusement, vous ne pourrez pas sortir les sacs par le souterrain, donc vous allez devoir déblayer les alentours de la banque pour vous en sortir ! Commencez par déplacer les corps des soldats au-dessus du coffre-fort puis placez-en un à gauche du coffre-fort. Cachez **Doc** dans le **bureau du directeur**, placez **John** derrière le mur à droite de la grille, et faites sortir **Kate** de la banque par la porte principale. Un **soldat** entrera et apercevra le corps : neutralisez-le avec **John** puis faites sortir **Doc** par le souterrain. Placez-le au sud de la banque sous l'**arche** entre les deux maisons **(K)**. Attendez que les **quatre soldats** effectuant leur ronde partent de l'entrée de la banque pour avancer **Doc** au centre de la rue. Utilisez une **fiole de gaz** pour endormir les **deux gardes (46)** et faites entrer **Doc** dans la banque par la porte principale pendant que **John** éliminera définitivement les **deux soldats**. Faites rentrer **John** dans la **banque** et attendez à l'intérieur que les **soldats** se calment. En effet, il fouilleront partout sauf dans la banque !

Après une attente plus ou moins longue (quelques minutes), **tous les soldats** reprendront leur position mais ne se déplaceront plus beaucoup. Faites sortir **Doc** par le souterrain, replacez-le sous l'**arche** entre les deux maisons et anesthésiez les **soldats** qui seront devant l'entrée de la **banque**. Vous pouvez maintenant sortir discrètement de la banque avec les **3 sacs d'or** pour vous rendre au lieu de **rendez-vous (L)** avec l'ensemble de l'équipe.

46
Cette attaque va mettre en émoi toute la ville...

47
Trop facile...

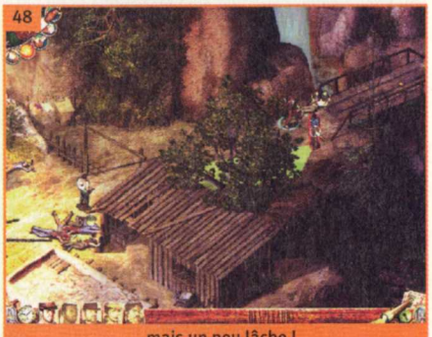
ÉPISODE 17 : PAS DE QUARTIER

La courte nuit que vous passiez se révélera un véritable traquenard ! Heureusement que **Mia** vous fera sortir par une trappe pour ne pas brûler vif. Malheureusement, son père sera abattu par les **adjoints du marshal Jackson**... Votre objectif est de faire payer à ces coyotes ce meurtre infâme et de venger **Mia**.

LES PREMIÈRES ÉLIMINATIONS

Sélectionnez **Kate** et **John** et placez-les au niveau des **deux adjoints** gardant l'**angle du mur de pierre (A)**. Déplacez ensuite **Kate** vers les sapins et faites qu'elle séduise un des deux adjoints. Lorsqu'il sera à proximité de **John**, neutralisez-le, récupérez le couteau puis courez vous remettre en place contre la paroi. Le **second adjoint** sera alerté : attendez qu'il tombe sous le charme de **Kate** pour le neutraliser lui aussi. Recommencez l'opération séduction avec l'**adjoint** qui patrouille le long du mur et avec l'**adjoint** qui patrouille devant l'**auberge en flammes**. L'alerte sera donnée et il sera temps de replacer **Kate** et **John** dans l'**ombre** du début de mission **(B)**, le temps que les excités de **Jackson** se calment complètement. Des **renforts** arriveront par le **pont (C)** au nord de la carte, mais ne vous en souciez pas pour le moment. Repartez avec **John** neutraliser le **garde** juste avant les **chevaux (47)**, puis cachez-vous en vous couchant derrière la pierre à l'intersection des chemins. Un **adjoint** viendra près du corps de son collègue et vous pourrez ainsi l'éliminer. Cachez-vous dans l'ombre, devant les chevaux, et attendez la suite des événements. Neutralisez l'**adjoint** qui passera devant vous puis engagez-vous sur le chemin menant à l'entrée de la propriété du père de **Mia**.

L'AUBERGE


48
..mais un peu lâche !

Éliminez l'**adjoint** qui garde l'accès, dissimulez le corps puis cachez **John** derrière le mur. Faites venir **Sanchez** et **Doc**, utilisez **Sanchez** afin de récupérer la **pierre** posée au pied du mur et utilisez-la pour assommer l'**adjoint** posté devant la maison en pierres **(D)**. Récupérez le corps et déposez-le derrière le mur pour que **John** vous en débarrasse définitivement. Attendez que les **deux adjoints** qui viendront dans l'enceinte repartent à leur place, puis déplacez **Doc** dans l'enceinte de l'auberge afin qu'il récupère les **fioles de gaz** dissimulées dedans. Utilisez **deux fioles** pour endormir le **groupe d'adjoints** postés près de la grange puis les **deux gardes** qui viendront les réanimer. Lancez **John** pour les réduire au silence et neutralisez l'**adjoint** posté au nord du bâtiment en flammes. Utilisez l'aptitude de **Sanchez** à lancer des pierres pour assommer l'**adjoint de gauche** qui garde le **pont** puis envoyez **John** éliminer les **deux gardes (48)** en longeant la paroi.

LA CORNICHE

La première étape de cette dernière partie de la mission commencera en éliminant les **trois gardes** postés à gauche des **chevaux**. Utilisez la **montre musicale de John** pour les attirer un à un du côté des **chevaux**. **John**, caché dans l'ombre, pourra les éliminer tranquillement sans être repéré. Utilisez encore la **montre** pour tendre une **embuscade** à l'**adjoint** qui patrouille sur le chemin menant à la **corniche (E)**. Utilisez ensuite 1 ou 2 corps et la **montre musicale** afin d'attirer les **deux gardes** à droite de la corniche jusqu'au bout du chemin. **John** les éliminera un à un sans que les autres ne

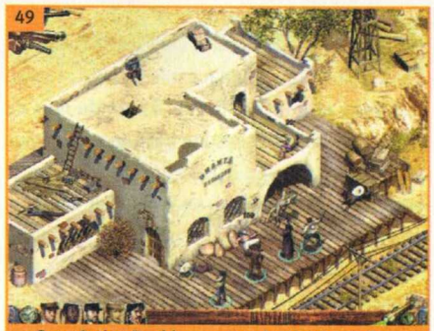
s'aperçoivent de rien. Recommencez l'opération autant de fois que nécessaire afin de vider la **corniche** de ses occupants. Il ne restera bientôt plus que l'**adjoint endormi** sur la corniche : éliminez-le et déposez son corps bien en évidence pour attirer, l'un après l'autre, les **derniers adjoints**. Vous pourrez utiliser Sanchez avec sa pierre ou encore Doc avec la dernière fiole de gaz, c'est comme vous voulez. Sauvegardez souvent et restez cool.

ÉPISODE 18 : LE BON, LA BRUTE, LE TRUAND ET LES AUTRES...

Après la mort du père de **Mia**, vos affaires ne vont pas s'arranger, bien au contraire... En arrivant à **Grants**, vous serez attendu à la gare et **Cooper** décidera de scinder l'équipe en deux.

UN ACCUEIL CHALEUREUX

Une fois sur le **quai de la gare**, vous serez abattu si vous dégainer vos armes tout de suite. Il va falloir utiliser une **Action Rapide** pour vous en sortir. **John** descendra les **trois Mexicains** en face de lui, **Sam** abattra le **cowboy** en face de lui sur le toit, **Doc** s'occupera du **garde** sur le toit en face de lui et **Sanchez** éliminera le **Mexicain** assis sur les caisses. Pour que vous n'ayez pas de mauvaise surprise après la fusillade **(49)**, vous devrez attendre que le **Mexicain** patrouillant sur le toit de la gare soit dans le coin sud-ouest du bâtiment et que le **sergent** qui patrouille dans la rue soit de l'autre côté du **pont**, au nord-est **(A)**. Dès que les conditions seront optimales, déclenchez l'action puis cachez vos hommes dans la **gare (B)**. Le **Mexicain** sur le toit et le **sergent** entreront tout les deux dans la **gare** : **Sanchez** les assommera puis ce sera à **John** de les neutraliser définitivement.

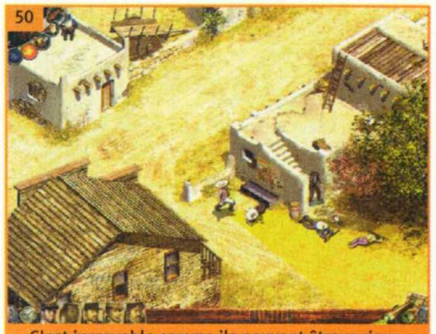


Sans Action Rapide, aucune chance de survie...

LA PETITE HACIENDA

Votre objectif est de vous procurer **trois chevaux** avec les **selles** qui vont avec, bien sûr. Comme tout est éparpillé dans la ville, vous allez être obligé d'effectuer un grand nettoyage. Faites sortir **John** sur le quai, attirez le **Mexicain** patrouillant de la gare à l'hôtel avec les corps de vos ennemis, puis neutralisez-le. Ensuite, utilisez **Sanchez**, allez ramasser la **pierre** à côté de la **voie ferrée** ainsi que celle aux pieds du **château d'eau** puis, en vous cachant derrière la porte de la **grange (C)**, assommez le **sergent** qui patrouille au sud. En contournant la **grange** et en utilisant la **montre de John**, vous pourrez attirer et éliminer le garde posté sur le toit derrière la **grange**. Un autre **garde** s'y trouve, mais il restera assoupi si vous ne faites pas de bruit. Avec le corps du garde, attirez le **Mexicain** posté en bas de la **petite tour de garde (D)** où un **sergent** est endormi. Toujours en utilisant les corps des ennemis neutralisés **(50)**, attirez un à un **deux des Mexicains** situés sur la terrasse où pend du linge **(E)**.

Attendez que le **Mexicain** patrouillant dans la **ruelle** et celui qui patrouille dans la **cour de l'hacienda** aient tourné le dos pour assommer avec une **pierre** le **sergent** qui est sur la terrasse de la maison. Foncez dans la maison avec toute l'équipe et attendez dedans. Le **Mexicain** dans



C'est incroyable comme ils peuvent être curieux.

L'hacienda sera bientôt sous contrôle.

la ruelle et celui dans la cour verront le **sergent** et viendront voir ce qui se passe. **Sanchez** les assommera : vous devrez les neutraliser avec **John** puis les dissimuler dans la **maison**. **Trois autres gardes** seront ensuite alertés. Deux d'entre eux entreront dans la maison : assommez-les, éliminez-les puis cachez-les avant que l'**alerte générale** ne soit donnée. Il y a peu de chance que des gardes entrent dans la maison à ce moment précis. Patientez quelques minutes pour que le calme revienne puis allez ligoter le **sergent** sur le toit avant qu'il ne reprenne connaissance. Il ne devrait plus y avoir que **5 gardes** pour défendre l'**hacienda (51)**. Les 3 à la gatling, 1 posté sur la terrasse nord-ouest et le **Mexicain** patrouillant de l'**hacienda** jusqu'au **bureau des avocats**.

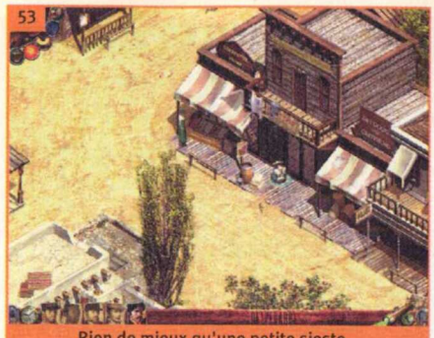
Attendez que le **Mexicain** parte vers le **bureau des avocats** puis faites sortir **Doc**, **John** et **Sam**. Envoyez **Doc** aux pieds de la **tour nord-est (F)** pour anesthésier les **trois gardes** et alerter le garde sur la terrasse nord-ouest. Dès qu'il descendra de son échelle, envoyez **John** lui régler son compte puis dissimulez-le. Placez le **serpent de Sam** au sommet de l'échelle puis allongez **Sam** sur la terrasse en bas de la volée de marches. Un **sergent** patrouillant entre les maisons à gauche de l'hacienda apercevra le **serpent** et foncera en direction de la terrasse. Le **crotale** ne lui laissera aucune chance. Utilisez ensuite **Sanchez** pour qu'il aille assommer le **garde** posté à l'angle sud-ouest de l'hacienda. Vous pourrez maintenant récupérer la **dynamite** sur la **terrasse nord-ouest (G)** avec **Sam**. Le **Mexicain** reviendra de sa ronde : laissez-le entrer puis sortir de l'hacienda.

Enfin une arme digne de ce nom !

Sélectionnez **John**, foncez dans l'**hacienda** et attendez le **Mexicain** pour lui tendre une embuscade. Neutralisez-le définitivement ainsi que les **trois gardes endormis**. Au besoin, assommez puis ligotez les **civils** qui seraient en mesure de vous dénoncer, puis envoyez Sanchez prendre la **gatling (52)**. Sellez le **cheval blanc** et, avec un peu de chance, un des gardes aura amené un **cheval noir** sellé durant l'alerte.

LE CENTRE VILLE

Envoyez **Doc** chercher la **trousse de soin** dans le jardin de la **maison en bois (H)**, puis occupez-vous des **trois gardes** postés entre les maisons au sud-ouest de la ville. Dès que le **Mexicain** qui patrouille entrera dans sa maison, vous devrez effectuer une **Action Rapide**. **Sanchez** devra assommer avec une pierre le **Mexicain** assis derrière le puits et **John** devra courir après le **Mexicain** vous tournant le dos pour le poignarder. Disposez les corps de façon à attirer le **Mexicain** patrouillant et faites-lui sa fête... Lorsque les corps seront dissimulés, vous apercevrez, en face de l'hacienda, un **Mexicain** allant de son **hôtel (I)** jusqu'au **magasin de fruits et légumes** à l'angle de la rue. **Sanchez** devra effectuer une **petite sieste (53)** devant la porte de l'hôtel puis assommer le **Mexicain** lorsqu'il sortira. Faites entrer toute l'équipe dans l'**hôtel** et



Rien de mieux qu'une petite sieste...

observez les allées et venues du garde patrouillant autour de l'**église (J)**.
Positionnez **Doc** sur le **balcon**, attendez que le **Mexicain** patrouillant autour de l'église ne regarde pas dans la rue pour anesthésier les **trois gardes** postés devant le **bureau des avocats** (Lawyers). Lancez **John** et **Sanchez** dans la rue afin de les déplacer, les neutraliser puis les dissimuler. Allez ensuite poster **Sanchez** contre le **mur de l'église** en simulant une **autre petite sieste**. Lorsque le Mexicain passera à proximité, assommez-le puis amenez-le à l'**hôtel**.

LA SORTIE DE LA VILLE

Laissez pour le moment ces **damnés gangsters** s'amuser à faire danser le **malheureux civil** et partez en direction de la gare. Faites entrer tout le groupe dans la gare puis placez **Sanchez** avec la **gatling** entre la **maison blanche** et la **maison rectangulaire** de l'autre côté de la rue **(K)**. Attirez les **bandits** en tirant une **rafale** puis neutralisez tous ceux qui tenteront de s'approcher. En tout, vous pourrez éliminer les **4 gardes** postés sur et devant la dernière maison de la ville **(L)** et les **3 gangsters** qui gardent la **grange (M)** située après le pont. Au besoin, avancez un peu afin de faire le "ménage" à fond !

Doc pourra maintenant aller chercher les **balles de précision** dans la cour de la maison, puis faites-lui traverser le pont. Repositionnez **Sanchez** avec sa **gatling** à côté de la maison blanche puis snipez le **garde** patrouillant au nord de l'église avec **Doc**. Snipez ensuite le **Mexicain** assis derrière la **grange** puis repliez-vous dans la **gare**. Éliminez les **deux Mexicains** qui oseront s'approcher de **Sanchez** et sélectionnez **Doc** et **John** pour les placer à côté de la grange. Observez les

Cinq contre quatre, c'est plus équitable !

allées et venues du **cow-boy** patrouillant près de la **gatling (N)** puis snipez-le lorsqu'il sera près du **cheval noir**. Envoyez ensuite **Doc** récupérer les **fioles de gaz** cachées derrière le tonneau puis endormez les **trois Mexicains** près de la **gatling**. Envoyez **John** pour leur régler leur compte puis regroupez l'équipe dans la cour de la dernière maison de la ville.
Récupérez la **bouteille de tequila** sur le toit ainsi que la **selle** qui vous manque. Retournez ensuite à l'**hacienda** pour prendre les **deux chevaux** et sellez le troisième. Remontez tranquillement la rue en direction des **cinq gangsters** qui tirent sur un **civil (O)**. Vous allez devoir effectuer une autre **Action Rapide** afin de libérer le malheureux. Déployez-vous autour des sales coyotes puis affectez une cible à chacun de vos hommes, sauf pour **John** qui devra en descendre deux. Dès que vous le pourrez, abattez-les **(54)** puis sélectionnez **John**, **Sanchez** et **Sam** pour les faire monter à cheval et quitter la ville par le nord-ouest.

ÉPISODE 19 : POUR QUELQUES DOLLARS DE MOINS

LE CAMPEMENT

Pour atteindre la **cabane** au sommet de la mine d'argent, vous devrez multiplier les coups de génie ! Commencez par sélectionner **Sanchez**, faites-lui ramasser la **pierre** à côté de lui puis avancez-le vers la rivière. Observez le champ de vision du **cow-boy** patrouillant à proximité puis installez **Sanchez** pour qu'il attire ce garde en simulant une **sieste**. Assommez-le d'un **coup de revers** lorsqu'il sera à proximité, puis déplacez le corps vers **John** et **Sam**. Un **Mexicain** commencera a s'agiter : restez bien caché derrière les rochers et attendez qu'il se calme avant de procéder à la phase suivante. Sélectionnez le **serpent de Sam**, placez-le derrière les rochers et faites tirer un **coup de feu par John** pour attirer le **garde le plus à gauche** assis devant la **tente (A)**. Mais attention, il doit être seul à venir ! Dès qu'il sera mordu par le **serpent**, un des **Mexicains** viendra voir ce qui se passe. Dès qu'il sera à portée, assommez-le avec une **pierre** puis allez récupérer le **serpent** avant d'aller reprendre la **pierre** et neutraliser définitivement le gêneur. Déplacez le corps pour qu'il soit visible par les **deux autres Mexicains** puis replacez le **serpent**. Le **premier Mexicain** se fera mordre et vous devrez assommer le **second** d'une **pierre** pour en être débarrassé. Récupérez le **serpent** et la **pierre** avant d'éliminer le garde endormi devant la **tente (55)**, puis celui caché dans la **seconde tente** en partant de la droite **(B)**. Au nord du campement, vous trouverez une **seconde pierre** pour **Sanchez**.

Pas très fair-play mais terriblement efficace.

LA RIVE GAUCHE

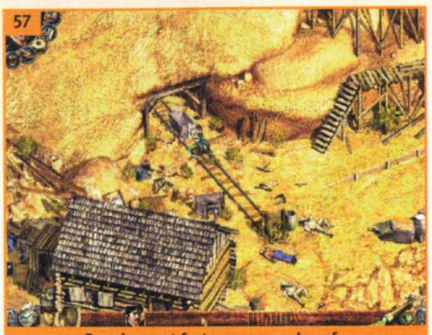
Avant de traverser la **rivière**, vous devez neutraliser le **Mexicain** qui patrouille sur l'autre rive. Pour cela, utilisez **deux corps** afin de l'attirer au milieu du campement. **John** sortira d'une des tentes afin de le neutraliser sans faire de vagues. Utilisez ensuite **Sam** et placez-le sur le **pont**. Le **Mexicain** posté à côté de la **cabane en bois** adossé à la montagne **(C)** l'apercevra et le suivra lorsqu'il s'engagera dans le passage au sud-est. Replacez le **serpent** derrière les rochers puis cachez-vous tout au bout à droite, le **serpent** faisant le reste... Récupérez le **crotale** puis sélectionnez **John** afin qu'il traverse le **pont**. Le **cow-boy** gardant l'accès du **second pont** doit être aussi aveugle qu'une taupe ! En effet, il vous apercevra mais ne vous empêchera pas d'accéder à gauche de la cabane. Commencez à grimper la paroi de la montagne, puis attendez que le **Mexicain** posté au sommet vous tourne le dos pour lui planter un couteau dans le dos. Faites repasser le pont à **John** et disposez un corps sur celui-ci afin d'attirer le **cow-boy myope** au centre du campement et lui tendre un guet-apens. Vous pouvez maintenant faire passer le pont à l'ensemble de l'équipe et cacher tout le monde dans la cabane adossée à la montagne. Sélectionnez **Sanchez** pour qu'il **assomme d'une pierre les deux gardiens (D)** attablés de l'autre côté du **second pont** ! Avec la **seconde pierre**, assommez le **gardien (56)** assis sur les caisses à droite de la **maison (E)**. Faites traverser le deuxième pont à **John** pour qu'il élimine les **trois gardes inconscients** et par **Sanchez** pour qu'il récupère ses **deux pierres**.

Deux pierres, trois K.O., pas mal !

Il ne vous reste plus qu'à assommer les **trois derniers gardes** protégeant l'accès à la mine. Le premier à neutraliser **avec une pierre** est **celui de droite**. Tout de suite après, assommez **celui au milieu avec la seconde pierre** puis lancez un **couteau dans le dos de celui de gauche**. Récupérez rapidement les corps car un **Mexicain** patrouillant à l'entrée de la mine risque de donner l'alerte ! Récupérez les **pierres**, le **couteau** et **démontez les gatlings** pour qu'elles soient inutilisables par vos ennemis.

LA MINE D'ARGENT

Bien caché devant la maison, attirez grâce à deux corps le **Mexicain habillé en gris** qui patrouille sur les échafaudages de la mine. Neutralisez-le avec **John** puis attirez, de la même façon, le **garde en bleu et orange** à l'**entrée de la mine (F)**.



Sanchez est fort comme un bœuf...

Attirez le **deuxième Mexicain en gris** patrouillant sur la gauche des échafaudages puis le **cow-boy en noir** à côté du **mirador**. Sélectionnez **Sanchez** et faites-lui **pousser le wagonnet de mine (57)** au-dessus de la maison, ce qui impliquera la disparition de quelques ennemis supplémentaires.

L'araignée, l'araignée...

Dès que **Sanchez** réapparaîtra, lancez une **pierre** sur la tête du **garde dans le mirador** de façon à ce que la pierre attire le regard du **Mexicain en rose** devant la **maison** au fond du canyon **(G)**. Foncez à l'**entrée de la mine**, lancez la **deuxième pierre** pour neutraliser le **Mexicain en rose** et ramassez la **troisième pierre** pour assommer le **garde muni d'une gatling**, posté devant une **guérite (H)** à côté de l'entrée de la galerie où il y a des explosions. Foncez ramasser le corps et cachez-vous dans la **guérite** pour attendre le moment propice de descendre le corps. Utilisez **John** pour éliminer les gardes inconscients et dissimuler les corps, puis récupérez les **trois pierres** de **Sanchez**. Sélectionnez tout le monde et montez sur la **plate-forme (I)** située à gauche du mirador. De cet endroit, vous pouvez épier les allées et venues des gardes. Utilisez **Sam** pour placer le **serpent** aux pieds de l'échelle **(J)** située à droite : cela attirera les **deux gardes** patrouillant sur l'échafaudage de droite. Le **serpent** neutralisera ces hommes sans faire de bruit, et c'est justement de discrétion dont vous avez besoin. Accrochez **John** à la paroi rocheuse **(58)** et attendez que le **cow-boy en noir** regarde ailleurs pour vous faufiler à gauche de l'entrée de la galerie **(K)**.

L'**un des bandits** gardant l'entrée de la **cabane (L)** vous verra mais ne donnera pas l'alerte (décidément ils sont tous bigleux...). De là, vous n'aurez aucune difficulté à neutraliser le **cow-boy** dès qu'il vous tour-

nera le dos. Utilisez ensuite **Sam** pour récupérer son **serpent** et faites grimper **Sanchez** à l'échelle. Au sommet, votre valeureux Mexicain pourra assommer le **Mexicain en rose** grâce à l'**une de ces pierres**. Faites passer **John** sous la terrasse de la cabane en faisant attention aux **champs de vision des deux gardes**, et commencez à grimper la **paroi** menant au **sommet de la montagne**. Vous n'aurez plus qu'à éliminer le **garde** présent en lui plantant un **couteau** dans le dos puis à vous rendre sur **le toit de la cabane**.

ÉPISODE 20 : LITTLE CHINA GIRL

LES APTITUDES DE MIA

Carlos n'a pas survécu à la perte de son argent : les **Demonios** n'y ont pas été par quatre chemins ! Sur le chemin du retour vers **Grants**, **Mia** vous apprendra que les bandits d'**El Diablo** ont mis la main sur **Kate** et **Doc**. Mais avant d'aller les secourir, vous aurez le loisir de vous familiariser avec les compétences de **Mia**.

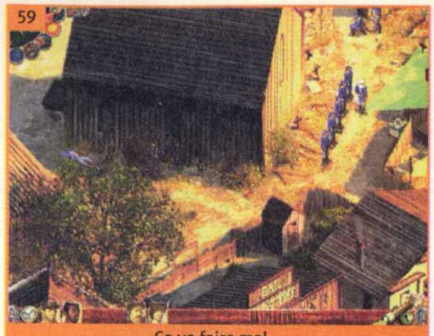
Vous commencerez par jouer du **pipeau**, par utiliser la **sarbacane** et vous **cacher dans un tonneau**. Vous apprendrez à utilisez **Mr Leone** et ses **cacahuètes** et enfin à aveugler les ennemis en utilisant des **pétards**.

ÉPISODE 21 : ENTRE DEUX FRONTS

Lorsque vous arriverez à **Grants**, c'est une véritable guerre qui vous accueillera ! En effet, la **cavalerie yankee** tente d'arracher la ville aux **bandits** d'**El Diablo**. Vous allez devoir utiliser les deux camps afin de vous faufiler jusqu'au **train** où sont retenus **Kate** et **Doc**...

LA PARTIE D'ÉCHECS COMMENCE...

Sélectionnez **John**, faites-le s'avancer vers les soldats qui occupent le **magasin (A)** et plantez un **couteau** dans le dos du **Yankee situé sur la gauche**. Récupérez votre **lame**, dégainez et abattez le **soldat à droite**. Partez rapidement en direction des chevaux car les **hommes** d'**El Diablo** vont investir le **magasin** ! Sélectionnez **Sanchez** pour qu'il effectue le plus beau **lancer de pierre** du monde ! Il doit assommer le **bandit**, sur le **balcon du magasin**, qui regarde fréquemment vers votre groupe. Sauvegardez avant ce jet difficile puis, lorsqu'il qu'il sera assommé, sélectionnez **John** pour qu'il aille neutraliser le **bandit** devant la porte du magasin. Sélectionnez ensuite toute l'équipe et pénétrez dans l'**hôtel (B)** en face du magasin. Positionnez **Sam** sur le balcon et faites-le courir lorsque le **cow-boy en noir** sera à proximité. Cela aura pour effet d'attirer le **cow-boy** et le **Mexicain** dans l'**hôtel** et **Sanchez** pourra les



Ça va faire mal...

neutraliser. **Sanchez** devra maintenant s'occuper du **soldat** patrouillant au sud de l'**église (C)**. Il simulera une **sieste** puis l'assommera d'un **coup de revers**. Faites ensuite traverser la rue à **Sam** car c'est lui qui va effectuer le gros du travail, à présent. Placez-le sous l'**arbre au sud de l'église** et lancez un **bâton de dynamite** dans le dos du peloton yankee **(59)** avant de le replacer contre le mur de l'église.

Toujours avec **Sam**, vous devez éliminer le **capitaine** du peloton puis les **deux soldats** dans la **cour** de l'autre côté de la palissade, sans oublier celui sur le **toit de la maison (D)**... Top difficile mais faisable ! Vous pouvez ensuite récupérer la **caisse de dynamite** posée contre la palissade ainsi que les **4 pierres** dans le **cimetière** avec **Sanchez**.

LES MAISONS BASSES

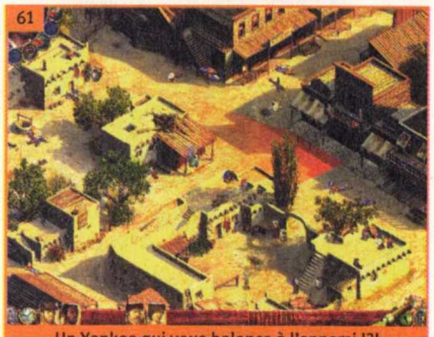
Sélectionnez de nouveau toute l'équipe et faites-la entrer dans le **bâtiment des avocats (E)** situé au bout de la rue au sud. Placez **Sam** sur le **balcon sud** et attendez que le **cow-boy en noir** patrouillant entre les **maisons basses** au sud l'aperçoive. Faites entrer **Sam** et attendez que les bandits le suivent. **Sanchez** s'occupera d'eux et **John** les neutralisera lorsqu'ils seront assommés. Dans le pire des cas, vous n'en éliminerez que trois : le **cow-boy en noir**, le **bandit en bleu et rouge** et le **Mexicain en gris**. Faites ensuite sortir **John** sur le balcon pour qu'il attire **deux des trois bandits** cachés sous l'escalier. Lorsqu'ils seront réduits au silence, utilisez **Sanchez** et sa **pierre** pour neutraliser le dernier. Transférez ensuite toute l'équipe dans la **maison basse (F)** située derrière le puits, placez **Mia** devant la porte d'entrée et attendez qu'elle soit découverte par un

Pour le moment vous faites le travail des Yankees.

bandit patrouillant entre les **maisons basses** et l'**hacienda (G)**. Faites entrer **Mia** dans la maison, neutralisez les **trois hommes** qui se présenteront puis éliminez le **garde** assis sur le rebord du **puits (60)**.

La prochaine étape est de neutraliser le **Mexicain** qui patrouille derrière l'**hacienda**. Pour cela, utilisez **Sanchez**, prenez la bouteille de tequila posée à côté de la maison et placez-la à droite du puits. Placez **John** au sud du puits, contre le mur, pour qu'il puisse intercepter le **Mexicain** avant qu'il ne boive la bouteille. Replacez **John** contre le mur en courant pour attirer le **sergent** caché derrière le mur et l'éliminer. Il ne reste plus qu'à neutraliser le **garde** à droite de la maison nord-est et celui assis sur un tonneau à droite de la maison est.

UN COUP LES BLANCS, UN COUP LES NOIRS...

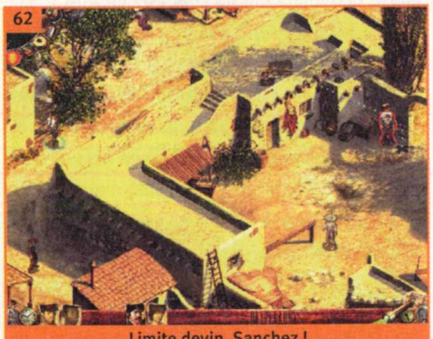


Un Yankee qui vous balance à l'ennemi !?!

Faites ensuite pénétrer toute l'équipe dans la **maison en bois (H)** derrière l'**hacienda** et attendez que le **cow-boy en noir** parte vers les **maisons basses**. À ce moment précis, faites sortir **Sanchez** par la porte de derrière et faites-le entrer rapidement pour qu'il ne ressemble pas à une passoire ! Presque tous les brigands entreront un à un dans la maison et **Sanchez** se fera un plaisir de les en faire sortir. Envoyez ensuite **John** neutraliser le seul **homme** qui ne sera pas entré dans la **maison**, puis utilisez **Mia** afin de récupérera les **pétards** dans le jardin. Sélectionnez toute l'équipe, placez-la dans la **maison basse du nord-est (I)** et sauvegardez ! Vous voilà au moment précis où tout se complique. En effet, la suite risque d'être complètement **aléatoire**. En plaçant **Sam** sur le perron, le **Yankee** posté sur le **balcon (J)** du bâtiment en face vous repéra **(61)** et indiquera votre position aux hommes d'**El Diablo** ! Faites entrer **Sam** et attendez que **Sanchez** fasse le ménage. Les conditions pour que tout se passe bien ? Le **Yankee** ne doit pas être neutralisé et les **bandits** ne doivent pas entrer à plus de trois dans la maison.

Il faut **assommer 5 ou 6 bandits** pour que l'opération se passe bien. Faites ensuite sortir **John** et **Sanchez** afin de contourner la maison et essayer de prendre le **Yankee** par surprise. Lorsque vous planterez un couteau dans le dos du **soldat**, vous serez découvert. Les **Yankees** postés sur le **balcon de l'hôtel (K)** vous tireront dessus et **certains bandits** de l'hacienda et ceux à droite entreront dans le **bâtiment**. Attendez que le calme (relatif) revienne puis regroupez l'**équipe** dans la **maison basse**. Au passage, neutralisez les **bandits assommés** devant la maison puis déplacez tout le monde dans la **maison en bois** derrière l'**hacienda**. Sélectionnez **Sam**, placez-le au niveau de l'**échelle** au sud de l'**hacienda** pour qu'il soit repéré par les **bandits** à droite. Pendant qu'ils feront le tour, placez-le sur le perron et attendez qu'ils vous aperçoivent de nouveau pour pénétrer dans la maison. **Sanchez** les assommera et **John** les finira. Utilisez **Sanchez** pour qu'il assomme le ou les **Mexicain(s)** caché(s) à l'**entrée de l'hacienda** en lançant une **pierre** par-dessus le mur **(62)**.

62



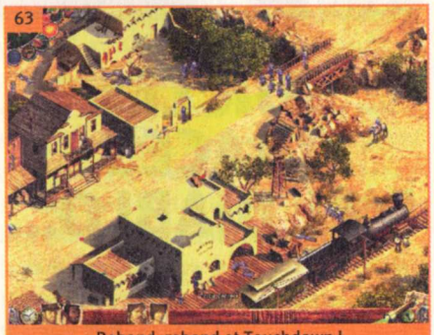
Limite devin, Sanchez !

Normalement, il n'y aura plus de **Yankees** sur les **balcons**. Lancez **John** à l'intérieur de l'**hacienda** en passant par l'**entrée principale**. Éliminez le ou les **ennemis assommés** ainsi que le **Mexicain** au centre de la cour. Regroupez l'équipe au centre de la cour, sélectionnez **John** puis montez par l'escalier qui mène à la **terrasse nord-est**. Neutralisez le **dernier bandit** puis attendez de pied ferme les **Yankees** encore vivants qui tenteront de prendre d'assaut l'**hacienda**. N'hésitez pas à faire parler la poudre (enfin !) pour vous débarrasser des derniers gêneurs. S'il reste des **bandits** à droite de l'**hacienda**, vous devez les éliminer avec **John** et **Sanchez**.

LE DÉGAGEMENT DU TRAIN

Regroupez ensuite toute l'équipe dans l'**hôtel au coin de la rue** puis, lorsque les **cavaliers** seront dispersés par le canon, passez dans le **magasin juste à côté (L)**. Attirez les **cavaliers** dans la maison pour les assommer puis neutralisez-les avec **John**. Envoyez **Sam** dans la **maison suivante (M)** et placez-le sur le **balcon**. Pendant ce temps, envoyez **Mia**, **Sam** et **Sanchez** dans le **dernier wagon** du train. Lorsqu'ils y seront (en faisant attention au garde), sélectionnez **Sam** car il devra jouer avec ses **bâtons de dynamite**. **Deux jets** très difficiles puisqu'un des bâtons doit arriver entre les **deux lignes de soldats** près de la locomotive **(63)**, et le second doit débusquer le **Yankee** sur le quai. Ensuite, faites courir **Sam** pour qu'il monte dans le **wagon** avant que les **bandits** d'**El Diablo** n'embarquent tous et ne partent sans lui...

63



Rebond, rebond et Touchdown !

SUR LES TRACES D'EL DIABLO...

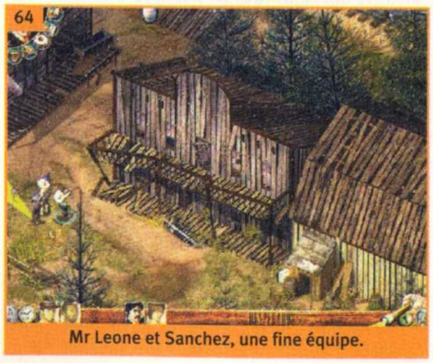
ÉPISODE 22 : DU GRABUGE À DEADSTONE

En arrivant à **Deadstone**, vous verrez que **Kate** et **Doc** sont séparés : **Kate** est emprisonnée dans un fourgon cellulaire et dirigée vers un endroit inconnu. **Doc** est sauvé de la pendaison mais est roué de coups. Il est temps de vous dépêcher de le libérer si vous ne voulez pas le récupérer à la petite cuillère...

À GAUCHE DE LA VOIE FERRÉE

Sélectionnez **Mia**, **John** et **Sanchez** et placez-les à l'angle de la **bâtisse en ruine (A)** au sud. Lancez une **poignée de cacahuètes** vers la gauche puis lâchez **Mr Leone** pour qu'il attire le **sergent**, le **Mexicain** et le **cow-boy** postés au sud du bâtiment. Dès qu'ils seront autour du **petit singe**, placez **Sanchez** dans leur dos et assommez-les avec un **coup de revers (64)**. Utilisez **John** pour les neutraliser définitivement puis placez un corps devant la bâtisse en ruine et un autre sur le perron du bâtiment de gauche.

Utilisez **Mia** pour récupérer la **boîte de pétards** posée au sol puis **Sanchez** devra poser une **bouteille de tequila** au sud de la **grange (B)** pour attirer le **cow-boy en noir** patrouillant entre la grange et la locomotive. Cachez tout le monde dans le bâtiment de gauche et placez **John** en embuscade à l'angle de la bâtisse en ruine. Utilisez ensuite le corps pour attirer le **deuxième cow-boy** patrouillant ainsi que le **Mexicain** gardant la **cabane (C)** le long de la voie ferrée et le **garde** à droite de la **locomotive**. Toujours en utilisant des corps, attirez le **cow-boy en noir** patrouillant devant les **gatlings** et en plaçant **John** à gauche de la **locomotive**. Cachez les corps puis placez-en un entre le **wagon de charbon** et le **1er wagon** pour attirer les **deux Mexicains** patrouillant près des **gatlings**. **John**, derrière la locomotive, les interceptera un à un au couteau.



Mr Leone et Sanchez, une fine équipe.

NI VU NI CONNU, J'T'EMBROUILLE...

Sélectionnez **John** et faites-lui descendre la **paroi (D)** menant à la **rivière**. Passez sous le **pont de chemin de fer** puis le **petit pont de bois** en courant. Le **garde** dans la **guérite au-dessus (E)** sera alerté et demandera au **cow-boy en noir** d'aller voir ce qui se passe. Pendant ce temps, poursuivez jusqu'au **renfoncement (F)** et attendez le **garde** qui patrouille sur la **corniche**. Dès qu'il sera à proximité, neutralisez-le puis retournez près du **petit pont**. Lorsque le **cow-boy en noir** descendra l'**échelle**, attendez-le en bas, neutralisez-le et laissez le corps en place. Le **garde** dans la **guérite** viendra lui-même aux pieds de l'**échelle**. Reculez à droite du **petit pont (65)** pour ne pas être vu puis foncez-lui dessus pour l'éliminer dès

65
Une fois sur l'échelle, il devient vulnérable.

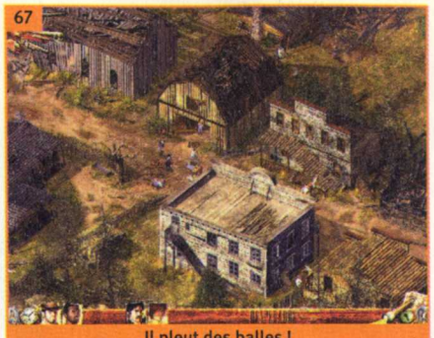
qu'ils sera en bas. Poursuivez sur la corniche, tournez à gauche en rampant pour atteindre le **gros rocher (G)** au sud de la barrière. Laissez **John** à cet endroit et sélectionnez **Sanchez**.

Faites-lui traverser la **voie ferrée** puis entrez dans la **grange (H)** juste après (attention à la gatling !) afin d'éjecter le **garde** à l'intérieur. Tout de suite après, sortez par la **porte de derrière** et entrez de nouveau dans la **grange**. Les **deux gardes** le suivront et seront aussi assommés. Lorsque le **premier garde** de la grange sera à nouveau assommé par **Sanchez**, il sera éjecté à l'arrière du bâtiment. Envoyez **John** faire le ménage puis faites-le entrer dans la **grange**. Envoyez **Sanchez** sur la **corniche** pour qu'il monte sur le pont de la voie ferrée et qu'il aille récupérer la **pierre** près de la **petite cabane** à gauche des **rails** ainsi que des cacahuètes pour **Mia**. Sélectionnez **Mia**, **Sam** et **Sanchez** et faites-les descendre sur la **corniche**.

LA LIBÉRATION DE DOC

Placez **Mia** et **Sanchez** derrière le **gros rocher (I)** au bout de la **corniche** et attendez que le **Mexicain** qui patrouille à droite vous tourne le dos. Il faut que **Mia** dépose une **poignée de cacahuètes** à droite du **gros rocher** le long de la **barrière**. Une fois que les **arachides** sont au bon endroit, renvoyez **Mia** derrière le **rocher**. Utilisez **Mr Leone** pour attirer les **deux Mexicains** de droite et, dès qu'ils seront à côté du **familier de Mia**, assommez-les avec la **pierre de Sanchez**. Il ne restera plus qu'à nettoyer le terrain grâce à **John**, à récupérer la **pierre de Sanchez** et à utiliser **Mia** afin de prendre la **boîte de pétards** à l'arrière de la **dernière maison (J)**. Utilisez **John** pour prendre un des corps et le placer dans la rue **devant la**

66
L'endroit précis où Mia servira d'appât.

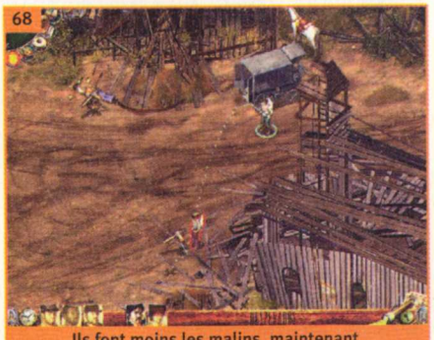

67
Il pleut des balles !

dernière maison pour attirer le **Mexicain** patrouillant jusqu'au **cheval blanc**. Éliminez-le discrètement, sélectionnez **John** et **Sanchez**, placez-les entre le gros rocher de la corniche et le **cabanon de jardin (K)**, récupérez la **bouteille de tequila** puis allongez-les. Quand le **Mexicain** patrouillant dans le jardin de gauche s'arrêtera au coin **sud-est**, assommez-le avec une **pierre**. Le **cow-boy en noir** s'avancera : neutralisez-le au **couteau** puis placez **Sam**, **John** et **Sanchez** dans la rue entre les deux dernières maisons. **Mia** devra aller se positionner à l'**angle nord-est** de la **grange (66)**, prête à foncer vers l'**église (L)**. Pensez à sauvegarder, la suite est risquée...

Vous devez préparer une **Action Rapide** pour libérer **Doc**. **Sam** tirera sur le **garde dans la grange (M)**, **John** tirera une fois sur le **bandit en bleu et orange** et deux fois sur le **cow-boy** pendant que **Sanchez** s'occupera du **sergent**. Dès que le **cow-boy** patrouillant entre l'**église** et la **grange** tournera les talons et que le **bandit à la gatling** regardera ailleurs, lancez **Mia** contre le mur de l'**église** et placez-la **sous l'affiche**. Le **bandit en bleu et orange** l'apercevra, tout le monde se tournera vers elle et le **garde** dans la **grange** descendra de son perchoir. Sélectionnez **Sam**, **John** et **Sanchez** puis foncez vers **Doc**. Dès que vous êtes à côté de lui, activez l'**Action rapide** afin de neutraliser toute cette bande de coyotes **(67)**. Méfiez-vous des **deux cow-boys** qui arriveront entre l'**église** et la **grange**. Pour cela, sélectionnez tous vos garçons, foncez dans la grange et éliminez-les dès qu'ils pointeront le bout de leur nez. **Doc** vous apprendra que **Kate** a été déplacée et votre nouvel objectif sera de récupérer des **chevaux** pour tenter de la retrouver.

LES CHEVAUX

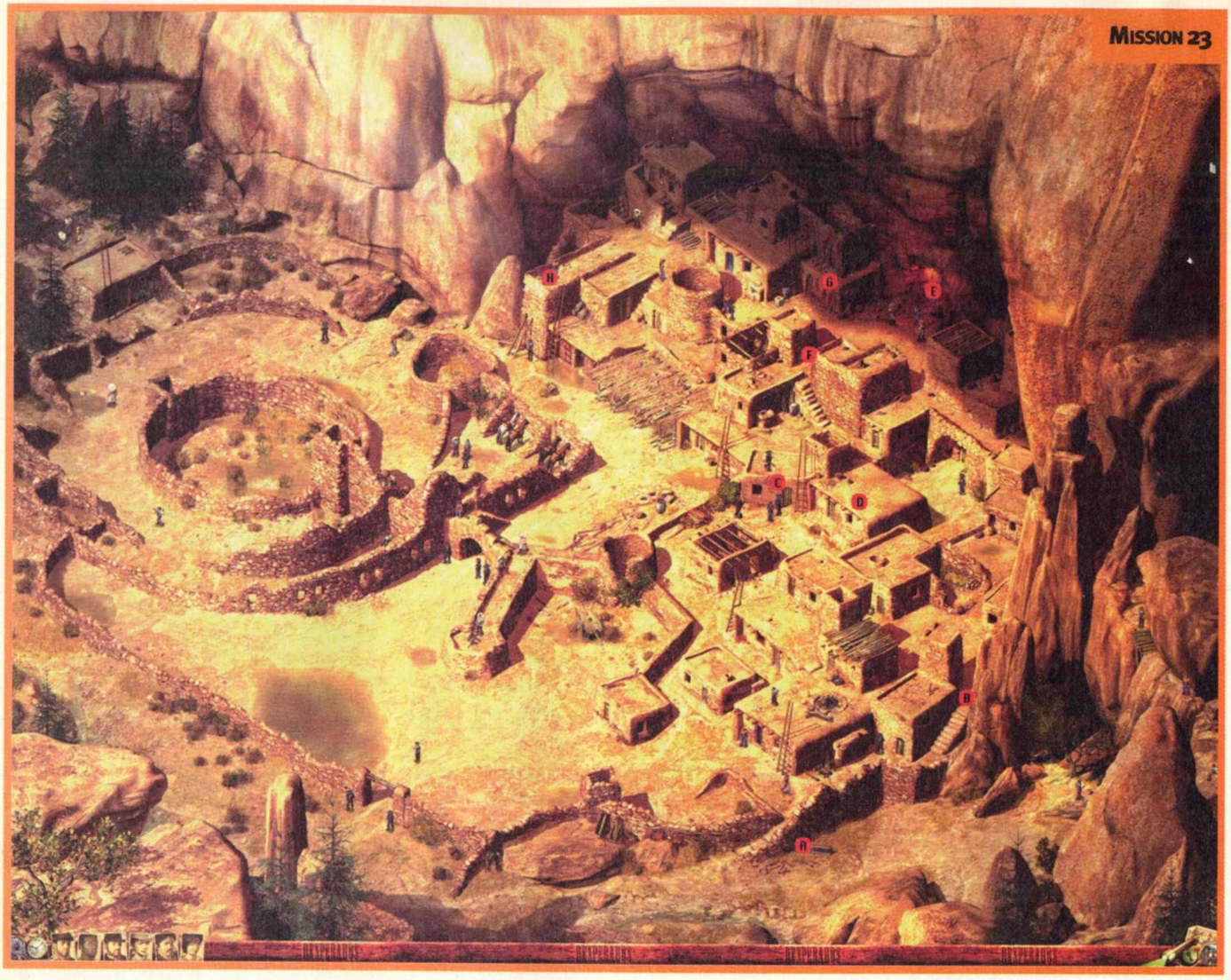
Envoyez **Mia** dans la **grange** et récupérez les **deux pierres** à proximité avec **Sanchez**. En laissant les corps des **deux cow-boys** à l'angle de la **grange**, **4 autres gardes** tomberont sous vos balles si vous postez **John** en embuscade. Sélectionnez **Sanchez**, placez-le dans la rue entre la **grange** et la **maison de droite** et lancez une pierre sur le **cow-boy en noir** situé derrière la **grange**. Envoyez **John** pour le neutraliser puis **Sanchez** pour récupérer sa **pierre** et celle qui se trouve dans les débris de la **maison en ruine (N)** au-dessus **de la grange**. Placez **Sam** à l'entrée de la **grange**, déposez le **corps du cow-boy en noir** entre l'**église** et la **maison en ruine** pour attirer le **cow-boy** patrouillant près des **gatlings**, les **deux gardes** patrouillant sur la route nord et le Mexicain au-dessus de la maison en ruine. Ils descendront jusqu'à la **grange** où **Sam** pourra les neutraliser tranquillement à la **Winchester**. Sélectionnez **Sanchez** et placez-le dans le dos des **bandits utilisant les gatlings**. Assommez-les **(68)** puis liquidez-les grâce à **John**.


68
Ils font moins les malins, maintenant.

Placez **John** en embuscade juste au-dessus du **cheval blanc** et placez un corps à droite du **chariot** pour attirer le **Mexicain** patrouillant au-dessus des maisons. Lorsque **John** l'aura neutralisé, faites récupérer toutes les **pierres** par **Sanchez**. Placez **John** à gauche de la **locomotive** puis utilisez **Sanchez** pour qu'il place un corps près des **deux chevaux** à l'ouest afin d'attirer le **cow-boy** qui patrouille sur le **quai de la gare**. Il finira par contourner la **locomotive** et **John** pourra le neutraliser au **couteau**. Placez **Sanchez** entre les **deux chevaux** et utilisez **deux pierres** pour assommer les **deux gardes** postés à l'arrière de la **gare**. Allez récupérer les **pierres**, prenez les **chevaux** puis envoyez **John** les éliminer définitivement **(69)**.

Récupérez **tous les chevaux**, placez-les au niveau des **gatlings** puis faites monter toute l'équipe. Sélectionnez **Sanchez** pour qu'il aille assommer les **deux Mexicains** gardant la route nord au niveau de la **cabane (O)** puis quittez **Deadstone** !

69
Les chevaux sont à vous !



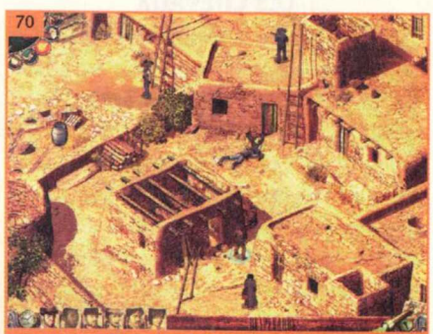
ÉPISODE 23 : AUX PORTES DE L'ENFER

INFILTRATION RAPIDE

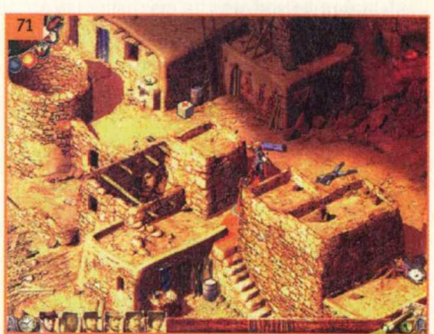
Maintenant que vous avez récupéré **Doc**, il faut encore trouver **Kate** puis entrer dans le **repaire** d'**El Diablo**. Dès le début du niveau, vous apercevrez **Kate** se défaire de ses **deux gardiens**. Cachez-la dans la maison la plus proche puis sélectionnez **John**. En fait, ce sont **John** et **Doc** qui vont réaliser 90 % des actions dans ce niveau ! Déplacez **John** vers l'est et cachez-le contre le **muret en pierre (A)** à côté de la caisse. Déplacez-le un peu vers la gauche pour attirer le **bandit en bleu et orange** quand le **cow-boy** patrouillant partira vers le **cow-boy noir**. Neutralisez-le au couteau, puis attirez le **cow-boy** en courant derrière le mur lorsqu'il sera au sommet de la **volée de marches**. Après l'avoir éliminé, faites de même avec le **cow-boy en noir**. Laissez le corps en évidence, replacez **John** derrière le muret et attendez que le **Mexicain** posté sur le toit de la maison recommence sa ronde. Lorsqu'il s'apercevra que ses collègues ont disparu, il descendra et apercevra le **corps du cow-boy**. Éliminez-le, placez le corps au sommet de la **volée de marches**, replacez **John** derrière le muret et lancez **Doc** pour qu'il aille se cacher au sommet de l'**escalier à droite (B)**. Un **cow-boy surexcité** arrivera en courant. Comme il passera de corps en corps, vous pourrez le neutraliser facilement (attention, il est rapide) ! Lancez **Doc** vers l'ouest, ramassez les **fioles de gaz** et positionnez-vous de façon à pouvoir anesthésier les **deux gardes (70)** postés dans la cour. Lancez **John** pour les éliminer puis dissimulez les corps dans la **maison (C)** juste au-dessus. Placez-y aussi **Doc**.

LA LIBÉRATION DE KATE

Sélectionnez **John**, neutralisez le **cow-boy** placé sur le toit de la **maison** puis descendez rapidement pour ne pas vous faire repérer. Placez-vous devant la porte de la **maison de droite (D)** et attendez que **deux gardes** se présentent, intrigués par le comportement de l'homme que vous venez d'éliminer (cela peut prendre quelques minutes pour le second garde). Une fois qu'ils sont neutralisés, passez au **garde suivant** : il est isolé et vous pourrez le surprendre lorsqu'il regardera à droite ou à gauche. Sélectionnez **Doc**, faites-lui monter l'**échelle** puis l'**escalier** menant à la **dernière terrasse**. Bien installé sur la **der-**



Doc adore les anesthésiants



Ça va saigner !

nière marche, il pourra aisément endormir les **trois bandits** gardant l'**accès du repaire d'El Diablo (E)**. Neutralisez-les avec **John**, cachez deux corps et utilisez le troisième pour attirer un à un les **trois bandits** qu'il y a entre vous et **Kate**. Pour cela, **John** doit se trouver **entre les deux tours (F)** en face de la **grotte**. Faites sortir **Kate** puis cachez-la avec **Doc** dans la **maison à gauche de la grotte (G)** pendant que **John** s'occupe de frayer un chemin aux autres membres de l'équipe.

MIA, SAM ET SANCHEZ

Placez un corps entre la **grotte** et l'**escalier** permettant de descendre à gauche, puis allez tranquillement éliminer le **bandit utilisant la gatling (H)** au bout à gauche de la **terrasse**. Admirez le paysage et, au bout de quelques secondes, vous apercevrez un **Demonios** se ruer vers vous ! Replacez-vous entre les **deux tours** et attendez afin de le neutraliser **(71)**. Retournez à la **gatling** et faites du bruit (en courant) pour alerter le **garde** posté au pied de l'**échelle** lorsque le **cow-boy** patrouillant sur la droite sera près de lui. Le **cow-boy** viendra sur la terrasse pendant que vous retournerez **entre les deux tours** et vous pourrez aussi l'éliminer. Sa disparition énervera un **Mexicain** qui patrouille sur la gauche de la carte. Il ira chercher un **sbire** qu'il vous enverra et que vous n'aurez aucun mal à éliminer. Positionnez **Doc** au niveau de la **gatling**, envoyez une **fiole de gaz** sur le **garde** posté en dessous puis allongez-vous. Lorsque le **cow-boy en noir** à gauche apercevra le **garde**, il s'avancera et vous utilisez une **autre fiole** pour les anesthésier **(72)**.

72

Le passage pour le second groupe est sécurisé.

Sélectionnez **Mia**, **Sam** et **Sanchez** puis faites-les courir en direction de l'**échelle**. Si vous courez dans la **flaque d'eau** en bas de l'**échelle**, vous rendrez nerveux les **deux Mexicains au sud**, alors... allez-y doucement. Allez sur la dernière terrasse et envoyez tout le monde rejoindre **Kate** dans la maison à gauche de la **grotte**.

Sélectionnez **Sam** et lancez un **bâton de dynamite** juste devant la **grotte** (et pas à l'intérieur) pour faire sortir **cinq bandits**. Replacez **Sam** avec le reste de l'équipe et attendez que la situation se calme... Vous n'avez plus qu'à envoyer **Sanchez** débusquer le **dernier bandit** encore présent dans la **grotte** puis le reste du groupe. Bienvenue en enfer...

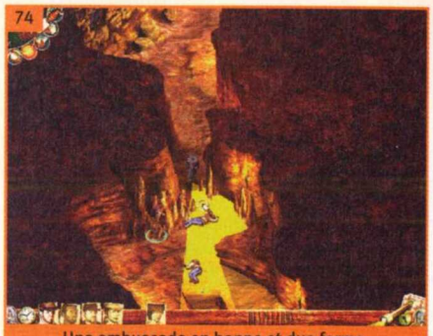
ÉPISODE 24 : MARCHE FUNÈBRE

LA PRISON

Ce brigand d'**El Diablo** a fini par vous attraper ! Vous voilà en cellule, séparé de **Sanchez**, mais heureusement **Mia** a toujours **Mr Leone** et quelques **cacahuètes** pour vous sortir de ce mauvais pas. Placez **John** à gauche de la **grille** puis placez une **poignée de cacahuètes** à droite de la **grille** grâce à **Mia**. Dès que le **garde** est tout seul, envoyez **Mr Leone** faire le clown pour que le **cow-boy** vienne le voir. Assommez-le avec **John** puis foncez fouiller le **coffre (A)** à l'entrée de la prison pour récupérer tout votre matériel. Revenez rapidement éliminer le **garde assommé**, placez **John** le plus à gauche possible de la grille et envoyez tout le reste du groupe (y compris **Mia**) au fond de la cellule. Les **gardiens** seront alertés par le corps de leur collègue et par le son du **pipeau de Mia**. Dégainez le **Colt de John** et abattez les **cinq gardiens** qui se présenteront **(73)**. Rechargez le **Colt**, allez vous occuper du **cow-boy** en embuscade à l'intersection puis faites fouiller le **coffre** à tous les membres de votre équipe pour qu'ils récupèrent leur **bien**. Avec le corps du dernier **cow-boy**, attirez le **bandit** patrouillant dans le **couloir nord-ouest (B)** afin de le neutraliser.

73

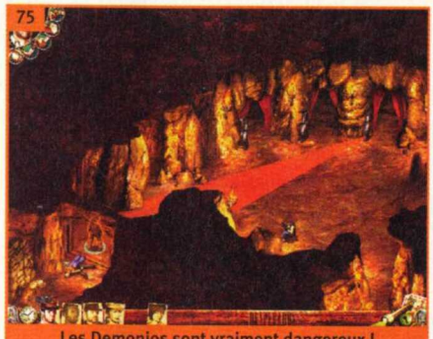
Une boucherie en enfer, normal non ?


74
Une embuscade en bonne et due forme.

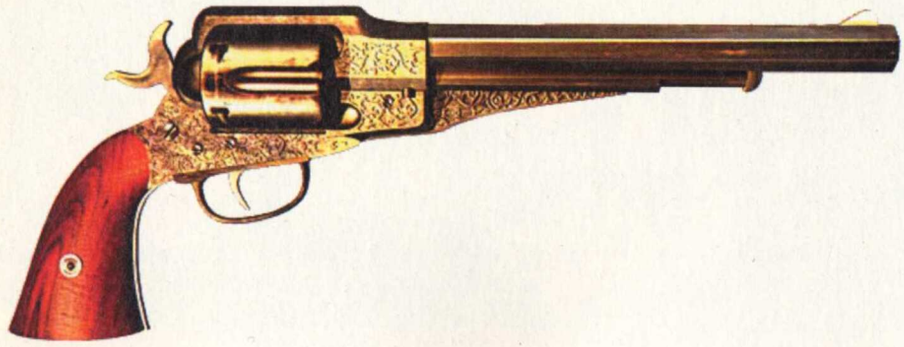
En continuant vers le nord-ouest, vous apercevrez le **poste de garde de la prison (C)**. **Deux gardes** sont postés juste après le goulet d'étranglement. Pour attirer celui qui est debout, placez le corps du dernier bandit au **pied de l'escalier** puis envoyer **Kate** lancer une **carte** au **sommet de l'escalier**. Replacez **Kate** avec le groupe et placez **John** en embuscade à l'**intersection**. Le **cow-boy** sera pris au piège et vous pourrez l'éliminer facilement. Récupérez le corps avec **John**, montez l'escalier sans vous faire repérer par le **bandit** assis, puis attendez qu'il soit seul à regarder dans votre direction pour déposer le **corps**. Il se ruera dessus mais, en plaçant **John** contre la **paroi à gauche du goulet**, vous pourrez le neutraliser. Allez récupérer le **couteau**, replacez-vous contre la paroi à gauche et attendez que le **cow-boy en noir** vienne voir ce qui se passe **(74)**. Toujours avec **John**, passez le **goulet d'étranglement** et rampez en direction du **bandit** gardant la **grille au fond du tunnel (D)**. Neutralisez-le en lançant le **couteau** puis rampez pour vous placer en face de la **fenêtre de gauche**. Vous pourrez, de cet endroit, tirer sur le **bandit assoupi** en vous relevant, puis couchez-vous de nouveau pour neutraliser le **cow-boy en noir** qui viendra vers vous. C'est ensuite à travers la **fenêtre de droite** que vous pourrez descendre les **deux derniers gardiens** de la **prison**. Regroupez toute l'équipe avant le goulet, utilisez Doc pour soigner John (il est fort probable qu'il ait été touché lors du dernier affrontement) et allez chercher votre **couteau** puis sauvegardez.

LES TERRASSES

Positionnez l'un des corps devant la **grille** puis ouvrez-la en positionnant **John** sur la **grosse pierre sous la torche**. Le **cow-boy en noir** patrouillant dans la **salle aux rideaux (E)** l'apercevra et entrera dans la **salle des gardes** où se trouve **John**. Neutralisez-le au **Colt** pour attirer un **autre garde** et éliminez-le au **couteau**. Vérifiez le **chargement du Colt** puis courez dans la **salle aux rideaux** : cela aura comme conséquence d'ouvrir les rideaux à **3 Demonios (75)** ! Courez dans la **salle des gardes**, dégainez et attendez-les. Dès qu'ils apparaîtront dans l'encadrement de la porte, abattez-les un à un avant de **recharger votre arme**. Il ne restera plus qu'**un seul cow-boy** dans la **salle aux rideaux**. Attirez-le dans la salle des gardes avec un **corps de Demonios** et neutralisez-le au **couteau**.


75
Les Demonios sont vraiment dangereux !

Surtout, ne faites pas de bruit dans la **salle aux rideaux** car **3 Demonios** se cachent derrière les rideaux ! Utilisez des corps pour former une ligne de la **salle des gardes** à l'**escalier au nord (F)** de la salle. Derrière la porte, vous serez en présence de **deux cow-boys** que vous attirerez un à un en plaçant un corps sur la **dernière marche**. Difficile à faire, mais possible. Soyez patient et sauvegardez souvent... Toujours en utilisant des corps et en allongeant la ligne, attirez un à un les **bandits** postés sur la **1re terrasse (G) (76)**. Faites de même avec les **bandits** postés sur le chemin **(H)** qui mène à la **seconde terrasse (I)** mais avec cette variante. Déposez le **serpent de Sam** sur la dernière marche de l'escalier et sauvegardez. Si tout se passe bien, les **3 bandits** seront éliminés l'un après l'autre (ha ha ha...). Récupérez le **serpent**, utilisez un corps

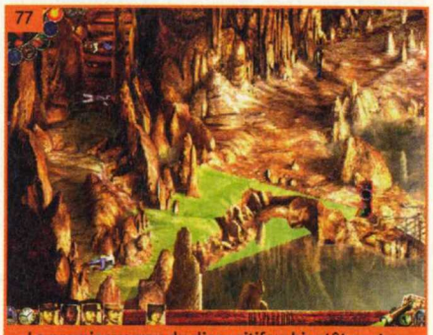


76
Le nettoyage des terrasses est in-dis-pen-sable !

pour attirer l'**un des trois sbires** d'**El Diablo** postés autour de la **gatling** de la **seconde terrasse**, cachez **John**, redéposez le **serpent** et cachez **Sam**. Et hop ! Un autre coyote de moins dans ce monde de brutes. Il ne reste plus qu'à récupérer le **serpent** et à éliminer au **couteau** le **bandit** derrière la **gatling** ainsi que celui qui fait la sieste.

LA TRAVERSÉE DU LAC

Replacez **Sam** avec le reste du groupe puis placez **John** au **sommet de l'escalier sud (J)** de la **salle aux rideaux**. Le **cow-boy** patrouillant au sud sera attiré et suivra **John** jusque dans la salle des gardes. **John**, bien sûr, n'en fera qu'une bouchée ! Un **second cow-boy** montera l'**escalier** et alertera les **Demonios** cachés derrière les **rideaux**, mais ne pousseront pas trop les recherches. Descendez ensuite l'**escalier sud** pour attirer l'attention du **cow-boy** posté devant le pont qui traverse le lac. Mettez-vous au **sommet de l'escalier**, attendez qu'**un Demonios** vous aperçoive, déplacez-vous légèrement à gauche puis éliminez-le au **couteau** dès qu'il sera à proximité. Vous pourrez faire l'opération deux fois


77
Le premier verrou du dispositif va bientôt sauter.

car le **cow-boy** bloquant le pont vous enverra des **cow-boys**, s'ils sont à proximité. Faites ensuite descendre l'**escalier sud** à **Sam**, faites-le ramper jusqu'au **rocher au sud-est (K)** puis abattez le **cow-boy** du pont **(77)**. **Sam** devra se sauver et aller prendre position au niveau de la **gatling** sur la **seconde terrasse (I)**. Vous pourrez ensuite facilement attirer les **deux derniers bandits** encore présents sur le **rivage** et les neutraliser en haut de l'**escalier** ou sur le **rivage**, c'est comme vous voulez.

78
Le second verrou, enfin, plus pour longtemps...

79
Salut Sanchez, un coup de main ?

Maintenant, nous allons nettoyer les abords du lac de la vermine qui pullule... Placez **John** entre la **salle des gardes** et la **salle aux rideaux**, placez **Sam** à la **gatling** et éliminez le **cow-boy debout** posté sur la **petite île (L)**. Attention, n'essayez pas de neutraliser celui qui est assis car vous aurez grandement besoin des balles restantes ! Le second **cow-boy** ira se poster au sommet de l'**escalier nord** de la **salle des rideaux**. Lancez **John** à sa poursuite et neutralisez-le au **couteau**. Déplacez le corps et repositionnez **John** dans la **salle des gardes**. Sam doit maintenant neutraliser le **bandit** maniant la **gatling** sur le **ponton (M)**. Il touchera sûrement d'**autres bandits** : laissez-les se calmer puis sélectionnez **Doc**. Faites-lui récupérer les **balles de précision** qui se trouvent sur l'**île** puis placez-le entre les **deux terrasses** pour avoir le meilleur angle de tir possible. Vous devez sniper les **cinq gardes** postés sur le **ponton (78)**. Il risque d'y avoir du mouvement, alors ne vous trompez pas de bons-hommes.

Lorsque le calme est revenu, sélectionnez **Sam** et faites-le passer d'île en île. Lorsqu'il sera sur la **seconde planche**, il se fera repérer : faites-le courir pour revenir sur l'**île principale** et couchez-le derrière le **monticule**. **Trois brigands** dont un **Demonios** viendront le chercher ! Abattez-les au **fusil** puis allez vous emparer de la **gatling** sur le **ponton**. Neutralisez les deux derniers gardiens encore présents au sud, puis regroupez l'équipe sur le ponton.

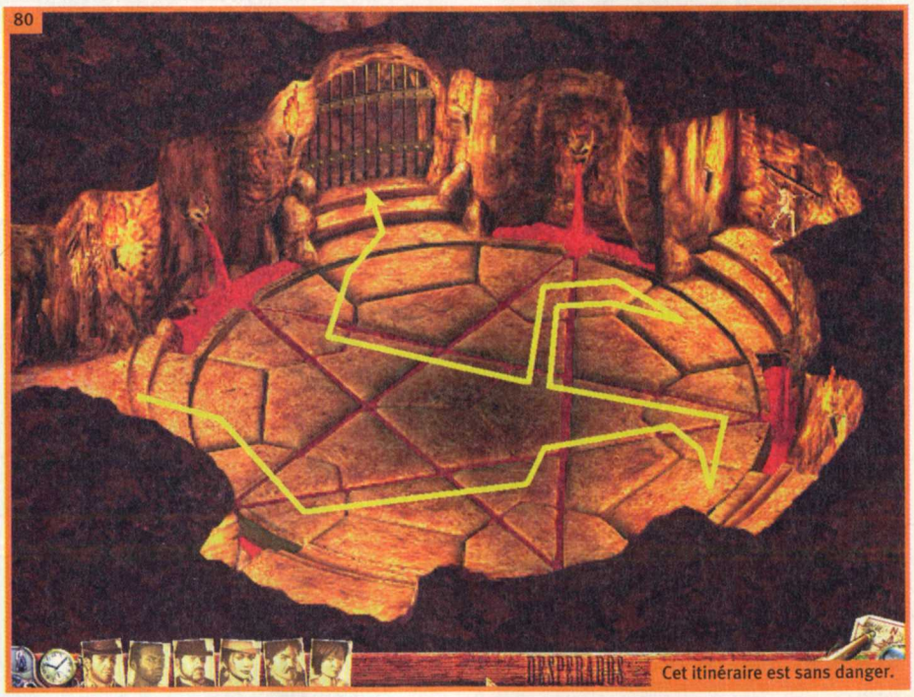
À LA POURSUITE D'EL DIABLO

Sélectionnez tout le monde et descendez par l'escalier qui mène au lieu de détention de **Sanchez (N)**. Arrêtez-vous sue la **6e marche** en partant du bas **(79)** et sélectionnez **John**. Votre cow-boy doit aller au corps à corps afin de "planter" le **Demonios** placé dans le **dos de Sanchez**. Il doit forcément courir car **El Diablo** se sauvera et le **lanceur de couteaux** liquidera **Sanchez** une seconde plus tard ! Comme **John** sera assez près de **Sanchez**, sélectionnez-le pour effectuer un **coup de revers** afin de neutraliser ses **gardiens**. Éliminez-les avec **John**, faites monter le reste de l'équipe près du lac et utilisez les **trois corps des geôliers** pour attirer le **cow-boy** posté à l'entrée de la **salle du pentagrame (O)**. Utilisez ensuite **Sanchez** pour assommer celui caché devant l'entrée bouchée, et neutralisez-le avec **John**.

Sélectionnez **Mia** et faites-la aller dans la **salle du pentagrame**. Il y a un **chemin précis (80)** pour ouvrir les **deux grilles** du **couloir au nord (P)** sans perdre de vie ! Placez-vous sur la première pierre, descendez de 3 pierres, partez vers la droite de 2 pierres, montez d'1 pierre, allez à droite de 2 pierres puis descendez de 2 pierres afin d'ouvrir la **première grille**. Maintenant, remontez de 2 pierres, allez à gauche de 2 pierres, montez de 2 pierres puis allez à droite de 2 pierres pour ouvrir la **seconde grille** du couloir. Il ne reste plus qu'à **sortir de la salle**. Voici le chemin. Allez à gauche de 2 pierres, descendez de 2 pierres, allez à gauche de 3 pierres et enfin montez de 2 pierres.

Faites courir **Mia** pour traverser le **couloir** protégé par des **jets de flammes** et positionnez-la

81
Sanchez a dit : "Tû es muerte..."


80
Cet itinéraire est sans danger.

sur la **dalle en demi-lune (Q)** à gauche de la torche. Cela aura pour effet d'obstruer les **bouches à feu** dans le **couloir**. Maintenant que le **couloir** est totalement sécurisé, faites traverser la **salle du pentagrame** (en suivant l'itinéraire indiqué) à votre équipe. Placez **Sanchez** sur la **dalle en demi-lune** et envoyez **John** chercher un corps. Ce corps vous permettra d'attirer le **cow-boy de gauche** posté devant l'**ascenseur (R)**. Dès que vous l'aurez déposé, faites partir **John** avec le reste du groupe à l'entrée du couloir puis éliminez le gêneur avec **Sanchez (81)**. Recommencez l'opération pour éliminer le **cow-boy de droite** puis sélectionnez **John** pour qu'il poursuive **El Diablo** jusqu'à son **repaire**. Vous devez utiliser les **différentes parois** que John peut escalader pour atteindre l'antre du Diable...

Épisode 25 : Inferno

Ainsi, **El Diablo** n'est autre que le **marshal Jackson**... Ce sale coyote va devoir payer pour tout le mal qu'il a osé commettre ! À ce stade du jeu, vous devez maîtriser les **Quick Save** et les **Quick Load** (si ce n'est pas le cas, vous allez être mal !). Vous allez devoir en user, voire en abuser. La première partie du combat est simple mais très longue (plusieurs minutes). Tirez sur El Diablo pour l'empêcher de vous descendre et esquivez ses attaques sournoises.

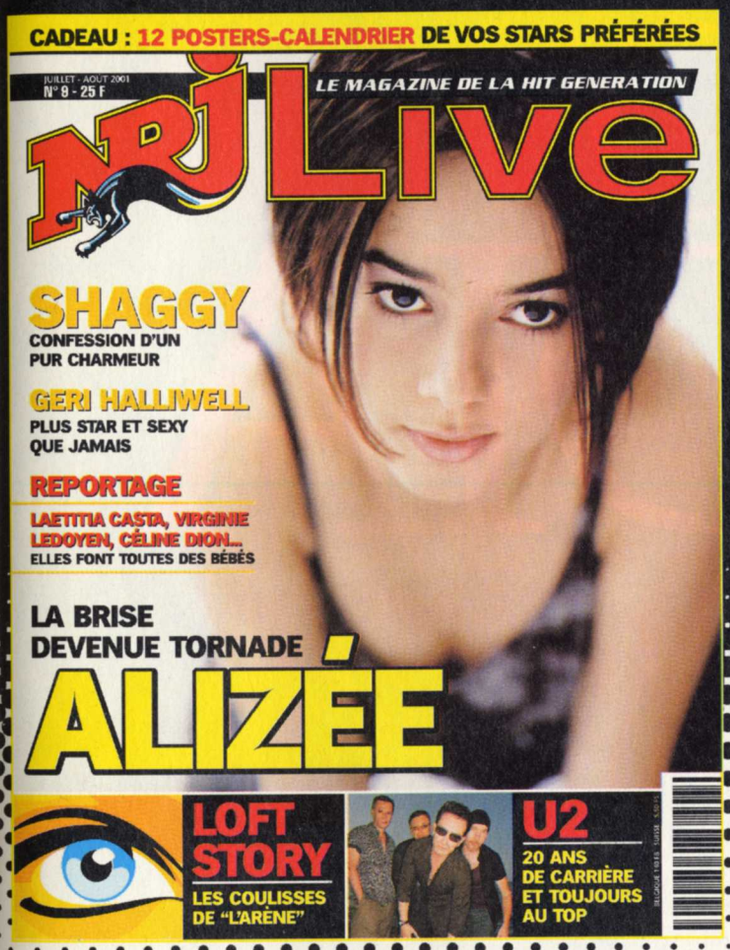
Pour battre **El Diablo**, essayez de vider votre chargeur sur lui, de vous cacher derrière les chaises, de recharger le tout sans vous faire toucher, puis faites une **Quick Save** (Touche F5). Si vous vous faites toucher, utilisez le **Quick Load** (Touche F8) et recommencez. Pour ma part, j'ai touché le Diable une **cinquantaine de fois** ! Après de longues minutes, **votre revolver va s'enrayer** ! **El Diablo** viendra à vous **(82)** et vous assommera. Dès que vous aurez repris connaissance, foncez vers son **bureau**, récupérez le **couteau** planté dans le **dossier du fauteuil** puis "plantez" **El Diablo**. Vous lui retirerez ses derniers 666 points de vie (normal, c'est le Diable !) et vous aurez la satisfaction de voir la fin du jeu !

Et deux pains pour le monsieur, deux !

Le combat final

Voici tous les emplacements importants de ce dernier combat.
A, B, C, D, E sont les positions de tir d'El Diablo.
F, G, H sont les positions de tir de John Cooper.
I est la position idéale pour contrer les attaques Gaz, Gatlings et Flammes.
J est la position idéale pour contrer l'attaque Scies circulaires.

EN CADEAU :
12 POSTERS GÉANTS



ALIZEE
SHAGGY
DOC GYNECO
ASSIA
GERI HALLIWEL
U2
NATACHA ATLAS
LOU BEGA
LOFT STORY
JENNIFER LOPEZ
SOLIDAYS

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

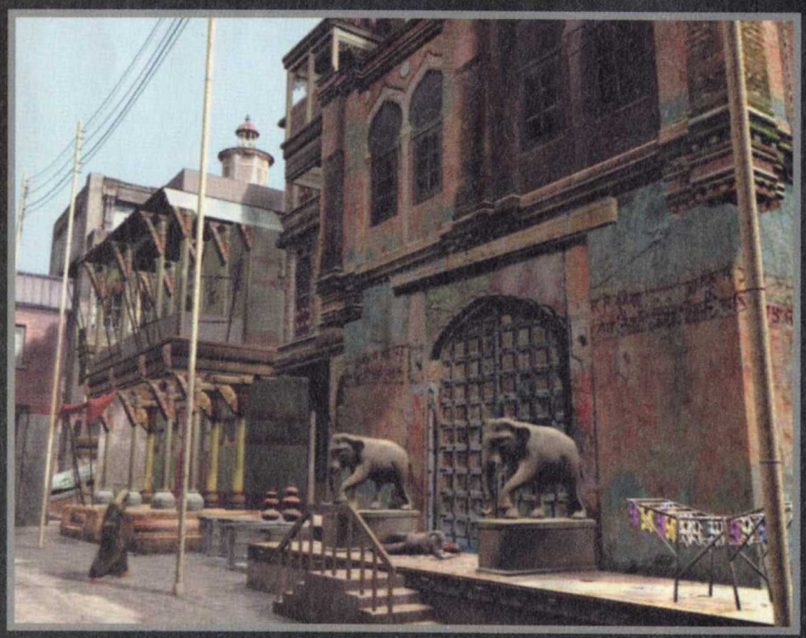
Numéro 9 ● été 2001 ● 25 F

CINÉ LIVE
LE MENSUEL DU CINÉMA

19 F

chez votre marchand de journaux

ROAD TO INDIA



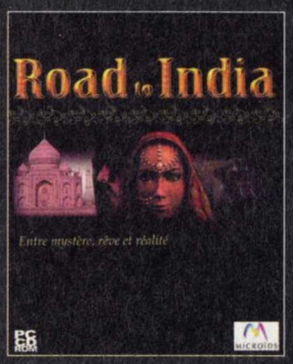
Editeur : Microids

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Mai 2001

Config mini : Pentium II 266, 64 Mo, W95 ou plus, directX 8.



Vous incarnez un jeune Américain au nom de Fred. Tout se passe bien jusqu'au jour où votre fiancée, Anusha, une jeune indienne, se fait kidnapper par la secte Thug, vouée au culte de Kali. Vous vous retrouvez alors en plein cœur de l'Inde à la recherche de votre bien-aimée... • Herbi (Sherbillon@loisir.net)

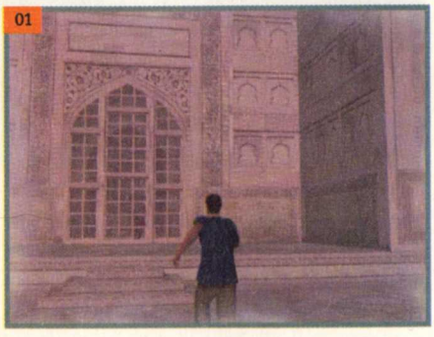
À LA LOUPE

Tout au long du jeu, vous allez récupérer beaucoup d'objets. Certains devront être combiné entre eux. Pour cela, vous devez aller dans votre inventaire en cliquant sur le bouton droit de votre souris. Sélectionnez les objets que vous voulez combiner, puis superposez-les. Par moment, vous verrez apparaître un écran en bas à droite de votre écran. Cela signifie que vous devez regarder dans votre inventaire pour consulter les informations données, telles qu'un livre, un document, etc., en cliquant sur le crayon dans votre inventaire !

PREMIER RÊVE

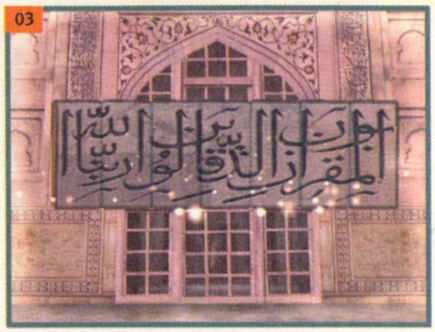
Vous commencez votre aventure par un rêve. Vous voilà devant un magnifique temple **(01)** en plein cœur de l'Inde, alors que votre fiancée Anusha vient de se faire kidnapper devant vos yeux. En essayant d'entrer par la porte principale, vous remarquez qu'il vous faut résoudre un puzzle, mais aussi qu'il manque une pièce pour le résoudre. Tout d'abord, cliquez une fois sur votre droite pour trouver **une flûte**, puis empruntez les escaliers descendant sur la gauche face à la porte principale. En bas des escaliers, allez tout au bout du chemin. Au passage, vous avez pu voir un petit singe tenant la fameuse pièce de puzzle. Pour la récupérer, vous devez, bien entendu, lui donner quelque chose à manger. Vous pouvez apercevoir également un éléphant sur votre droite. Il vous servira plus tard dans le jeu. Au bout du chemin, ramassez **la corde** puis faite demi-tour pour aller à l'opposé de votre position actuelle. Vous arrivez alors devant un oranger. Posez la corde au pied de l'oranger, puis utilisez la flûte sur la corde pour la faire grimper toute seule, comme un charmeur de serpent. Vous pouvez alors attraper une orange **(02)**. Retournez voir le petit singe pour lui donner l'orange en échange de **la pièce de puzzle**. Maintenant que vous avez la pièce de puzzle manquante, allez devant la porte principale du temple pour résoudre le puzzle. Vous devez tout simplement faire coordonner tous les symboles sur chacune des pièces pour reproduire un dessin. Pour cela, posez votre pièce de puzzle dans l'emplacement prévu, puis prenez cette même pièce pour l'échanger avec celle située totalement à droite. Ensuite, suivez cet ordre, toujours en partant de la gauche, en les échangeant : la 4 avec la 1, la 5 avec la 6, la 4 avec la 5, puis la 2 avec la 3. Vous avez alors résolu le puzzle **(03)** et pouvez entrer dans le temple. Après une petite animation, empruntez la porte face à vous pour finir ce premier rêve.

01



02

03



PREMIER JOUR (NUIT)

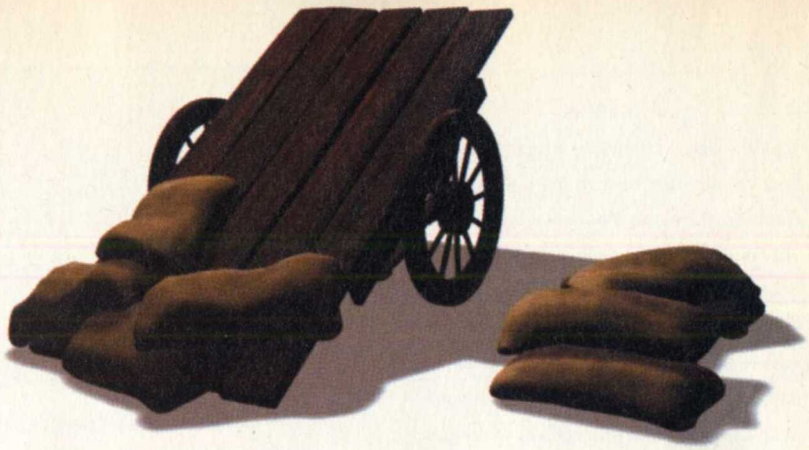
Vous êtes maintenant éveillé et, lors de votre arrivée devant la maison de votre fiancée, vous la voyez se faire kidnapper pour de bon. Face à vous, la mère d'Anusha est en train de pleurer, et à droite de sa mère il y a une grille. Tout d'abord, retournez-vous pour ramassez **le bâton** au sol, parlez à la mère d'Anusha et dites-lui n'importe quel texte proposé. Dans n'importe quel cas, vous la verrez partir. Ramassez **une plante (04)** dans le pot de fleurs devant vous, puis partez sur votre gauche. Allez toujours tout droit pour faire la rencontre d'un jeune Indien. Discutez avec lui en épuisant toutes les réponses possibles. Vous aurez alors de la monnaie sur 1 dollar et saurez ou se trouve le guichet automatique. Cliquez ensuite une fois sur votre gauche, puis tournez-vous sur la gauche pour apercevoir une librairie. Approchez-vous d'elle puis cliquez sur le magazine "Car Mag" pour voir, en couverture, la même voiture que chez Anusha. Ensuite, poursuivez votre chemin par la gauche, allez toujours tout droit pour vous retrouver devant une vache qui bloque le passage. Donnez-lui la plante que vous avez ramassée pour la voir partir et ainsi pouvoir continuer. Cliquer une fois devant vous, puis tournez-vous sur votre droite pour apercevoir un mendiant devant une impasse. Discutez avec lui en épuisant toutes les réponses possibles. Il vous dit alors de revenir le voir quand vous connaîtrez le nom de votre kidnappeur. Ensuite, entrez dans l'impasse pour ramassez un **cintre (05)**, puis sortez de cette impasse en prenant sur la droite. Poursuivez votre route, puis dirigez-vous vers la boutique intitulée "Dutch Anucan" sur votre gauche. Vous pouvez apercevoir le distributeur de billets : utilisez votre carte de crédit dans votre inventaire pour obtenir **1 dollar**. Retournez à la librairie puis utilisez le cintre sur la fenêtre à droite du magazine **(06)** pour l'ouvrir. Allez voir le jeune Indien, discutez avec lui, donnez-lui votre billet pour qu'il vous ramène le magazine. Observez-le dans votre inventaire pour découvrir le nom de Dharmesh Shareef. Maintenant, cliquez une fois sur votre droite par rapport au jeune Indien, tournez-vous sur la gauche, cliquez de nouveau une fois pour voir un distributeur de bonbons. Utilisez votre monnaie dessus pour récupérer **un bonbon**. Combinez le bâton et le bonbon, puis allez devant la grille (à droite de la mère d'Anusha). Approchez-vous de la grille puis utilisez votre bâton dessus pour récupérer **une clé**. Ouvrez la grille avec la clé, suivez le chemin pour vous retrouver face à un autel. Récupérez **la photo en noir et blanc (07)** que vous devez montrer au mendiant, en discutant avec lui et en le suivant pour finir ce premier jour.

04

05

06

07



Deuxième rêve

Pour votre deuxième rêve, vous voilà enfermé dans une cellule. Soulevez le lit, ramassez **la banane** et jetez-la par la fenêtre pour la donner au petit singe. Il viendra alors dans votre cellule et laissera **la peau de banane** par terre. Ramassez-la, jetez-la par la lucarne de votre porte, puis soulevez de nouveau votre lit. Vous verrez alors une cinématique montrant le garde qui glisse sur la peau de banane. Ensuite, parlez au petit singe en lui disant ceci : Eeek, Gnee, Hoo Hoo Hoo, Gnee puis Whahaee. Vous le verrez alors chercher **la clé** de votre cellule. Prenez-la dans votre inventaire et utilisez-la sur la serrure de la cellule pour sortir. Ramassez **la scie (08)** à côté du garde, ouvrez la grille puis descendez par les escaliers. Lorsque vous arrivez devant des escaliers montants, vous ne pourrez pas continuer tout droit. Prenez sur votre gauche, descendez les escaliers, en bas prenez à droite pour assommer le garde avec la scie. Maintenant, ramassez **la clé** à côté de lui, descendez les escaliers au niveau des pieds du garde, puis tout au bout prenez **le vase** sur le socle. Faites demi-tour : vous pouvez apercevoir un garde sur votre droite. Vous devez faire le tour pour arriver par-derrière pour lui donner un coup sur la tête avec votre scie. Mais, avant cela, en faisant le tour, ouvrez la grille sur votre gauche avec la clé, suivez le seul chemin possible pour arriver devant une lucarne. Regardez par la lucarne. Vous apercevez alors un garde : utilisez le vase sur lui pour l'assommer. Une fois tout le monde à terre, vous pouvez sortir. Lorsque vous êtes dehors, allez tout droit, ramassez **la carte (09)** par terre, consultez-la à partir de votre inventaire, allez toujours tout droit pour vous apercevoir que vous êtes au début du jeu, c'est-à-dire devant le temple. Allez au niveau de l'éléphant, utilisez la scie sur la corde pour le libérer, puis montez sur son dos. Il ne vous reste plus qu'à aller tout droit et à casser le mur face à vous pour voir une cinématique et finir ce deuxième rêve.

08

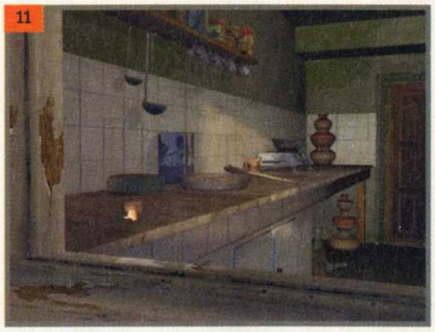
09

Deuxième jour

Vous commencez ce deuxième jour par terre sur un matelas. Discutez avec le jeune Indien pour apprendre, essentiellement, que vous avez perdu votre portefeuille. Dirigez-vous vers le matelas, ramassez **la caisse en bois** et **le bâton**. Ensuite, sortez et, à l'intersection, vous apercevez un clochard par terre sur votre gauche. Vous irez le voir après. Pour le moment, allez tout droit. Ensuite, à l'intersection, allez au bout de l'impasse sur la droite pour ramasser **un collier** et **une carte de visite**. Consultez ces deux objets dans votre inventaire pour lire le numéro 1D sur la carte de visite. Maintenant, allez voir le clochard pour vous apercevoir que c'est lui qui a votre portefeuille. Vous ne pouvez pas le récupérer pour le moment. Par contre, face au clochard, ramassez la **bouteille** derrière le banc **(10)**. Continuez tout droit en cliquant deux fois et ramassez **la plume** de pigeon par terre. Ensuite, avancez en cliquant une fois tout droit, posez la caisse en bois contre le poteau pour vous faire un escabeau, utilisez votre bouteille sur la roue en haut du même poteau pour récupérer **le fil à linge**. Récupérez votre caisse en bois, vous en aurez encore besoin. Longez toujours la ruelle, à l'intersection prenez à gauche pour entrer dans une impasse, puis regardez par la fenêtre en posant la caisse en bois par terre pour prendre **un morceau de fromage (11)** sur le plan de travail. Récupérez de nouveau la caisse en bois et sortez de l'impasse. À gauche se trouve un taxi mais, pour l'instant, vous n'en avez pas besoin. Retournez plutôt voir le clochard qui a votre portefeuille. Chatouillez-le avec la plume pour le récupérer. Ensuite, cliquez une fois en direction du taxi, puis empruntez le passage sur votre droite. Trouvez la porte marquée 1D, entrez puis discutez avec la femme pour en apprendre un peu plus. Sur la table devant elle se trouve une facture sur laquelle vous pouvez obtenir l'adresse de votre ennemi. Mais, bien sûr, vous ne pouvez pas la prendre devant elle. Pour cela, retournez voir le jeune Indien pour lui demander d'appeler la femme. Donnez-lui de l'argent pour le téléphone. Une fois le jeune garçon parti, retournez dans l'impasse où vous avez trouvé la carte de visite, combinez le bâton avec la corde

10

11

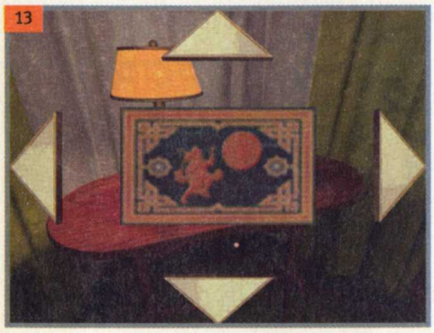


12

à linge puis le tout avec le fromage et, enfin, avec la caisse en bois. Cela vous fait un parfait piège à rat, n'est-ce pas ? Posez votre piège pour en capturer un puis retournez dans la maison de la femme. Lorsque le téléphone sonne, profitez-en pour prendre **la facture (12)** sur la table. Consultez-la à partir de votre inventaire, puis allez voir le taxi pour qu'il vous emmène, en lui donnant de l'argent. Vous aurez alors fini votre deuxième jour.

Troisième jour (nuit)

Vous êtes enfin devant la maison de votre ennemi. Suivez le seul chemin possible et, au bout de trois clics, ramassez **le bâton** sur votre droite dans les feuillages puis continuez. Une fois au bout du chemin, combinez le bâton avec le fil à linge, puis utilisez le tout sur la faille dans le mur pour pouvoir passer de l'autre côté. Vous arrivez alors dans le jardin. Avancez une fois tout droit, puis dirigez-vous vers la droite


13

pour entrer dans le cabanon de jardin. À l'intérieur, ramassez **la pince coupante** et **le tournevis**. Sortez et allez devant la porte principale de la maison. Une fois devant, posez la caisse en bois devant la porte, utilisez votre tournevis sur le boîtier de l'alarme, puis la pince coupante pour couper les fils, ce qui éteindra l'alarme. Maintenant, prenez le chemin sur votre gauche, puis encore à gauche en direction du kiosque pour trouver à l'intérieur **un marteau**. Ensuite, allez au fond du jardin pour repérer la statue de Kali, puis retournez près de la maison. Passez par la fenêtre sur le côté gauche de la maison pour y entrer. Au passage, vous êtes passé devant le garage mais, pour l'instant, il est fermé. Une fois dedans, sortez de cette pièce pour entrer dans la première pièce face à vous. Ramassez **le livre** sur le fauteuil à droite. Sous la fenêtre, sur votre gauche en entrant, un petit casse-tête chinois qui contient une clé vous attend **(13)**. Pour l'ouvrir, suivez ces instructions. Cliquez sur la flèche de gauche pour tourner le casse-tête. Cliquez sur le casse-tête pour ouvrir son côté. Cliquez deux fois sur la flèche de gauche pour ouvrir l'autre côté, cliquez une

fois sur la flèche de droite, puis une fois sur la flèche du bas. Cliquez sur le casse-tête pour ouvrir deux parties, cliquez une fois sur la flèche du haut, puis ouvrez les trois parties du casse-tête. Cliquez de nouveau sur la flèche du haut, ouvrez les deux parties du casse-tête, cliquez de nouveau sur la flèche du haut et, pour finir, sur le casse-tête pour l'ouvrir et récupérer **une clé** dedans.

Maintenant que vous avez réussi, sortez de cette pièce, empruntez les escaliers, allez tout au bout du couloir pour entrer dans la chambre. À l'intérieur, prenez **les allumettes** sur la table de chevet puis sortez. Ensuite, entrez dans l'autre chambre en utilisant la clé pour apercevoir une femme à l'intérieur. Discutez avec elle pour finir ce niveau.

Troisième rêve

Vous vous retrouvez dans le temple de Kali. Vous avez pu voir un homme activer un levier pour faire jaillir des flammes. Sur votre droite et votre gauche se trouvent **des vitraux** que vous devez récupérer, **six** au total. Ensuite, empruntez le passage face à la statue de Kali, descendez les escaliers, entrez dans la pièce sur votre gauche pour récupérer **une chaîne**

14

15

derrière une chaise **(14)**. Sortez de cette salle et allez tout en bas des escaliers pour prendre **la poignée de porte (15)** sur la porte. Remontez les escaliers d'un clic, puis empruntez le passage sur la gauche. Ici, vous pouvez apercevoir de la lumière éclairer un objet. Vous devez poser trois vitraux sur la fenêtre qui sont, au centre de la tête, bleu clair, rouge et vert. Cela pour filtrer la lumière et révéler un passage secret. Empruntez ce passage pour arriver dans un labyrinthe. Si vous vous trompez de chemin, vous reviendrez automatiquement au début du labyrinthe. Suivez ce chemin pour ne pas vous perdre : 4 fois tout droit, 2 fois à gauche, 2 fois à droite, 4 fois à droite puis 2 fois à gauche. Si vous êtes vraiment perdu, même avec çà, vous pourrez voir un rat vous indiquer le chemin à suivre. Vous arrivez alors devant une porte qui éclaire en bleu. Approchez-vous d'elle pour voir une cinématique montrant une femme qui va devant la statue de Kali et active un pont en pierre au-dessus des flammes. Retournez donc dans la pièce principale, combinez la chaîne et la poignée de porte, et lancez le tout sur le levier pour éteindre les flammes et ainsi pouvoir vous approchez de votre bien-aimée... Mais cela n'est qu'un rêve.

Quatrième jour (nuit)

Vous vous réveillez dans un endroit bien noir. Effectivement, vous ne voyez absolument rien. Utilisez une allumette pour vous éclairer un peu. Prenez **la bouteille** sur votre droite **(16)**, puis **le chiffon** sur votre gauche. Combinez-les et allumez le chiffon pour y voir un peu plus clair. Vous vous apercevez que vous êtes dans un garde-manger. Ouvrez la porte pour sortir, montez par les escaliers puis utilisez le tournevis sur les gonds de la porte pour la démonter et pouvoir sortir. Vous voilà de nouveau dans la maison. Vous pouvez observer les tableaux de la maison et, surtout, lorsque vous placez le rat sur un tableau, vous aurez alors le plaisir de voir une photo des développeurs de Road To India **(17)**. Trêve de plaisanterie. Entrez dans le bureau où il y avait le casse-tête chinois pour voir Anusha. Malheureusement, la porte est fermée et vous ne pouvez vous enfuir avec elle. Discutez avec elle pour apprendre la vérité. Montez par les escaliers, entrez dans la quatrième chambre pour prendre **un trousseau de clés** sur la table près de la porte, puis **un livre** sur le bureau. Sortez pour entrer dans la chambre en face de vous. Observez le tableau en face de vous, puis utilisez le trousseau de clés pour ouvrir le coffre qui se trouve derrière. À l'intérieur, prenez le **CD**, puis **le lecteur CD** sur la table de chevet. Allez maintenant dans

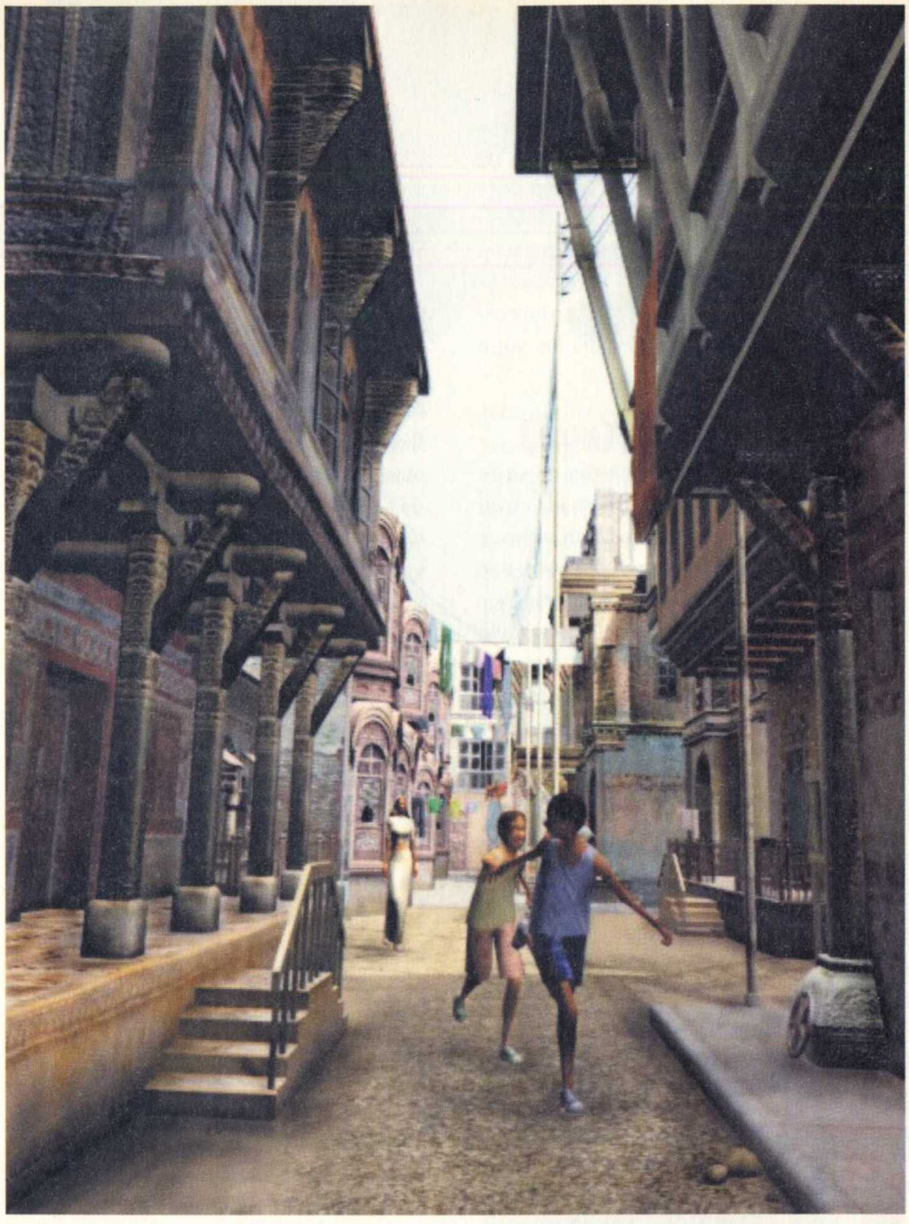
16

17

la chambre où se trouve la femme, mettez le CD dans le lecteur et donnez le tout à la femme pour voir une cinématique.

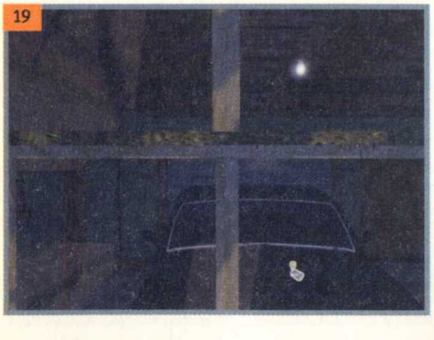
Cinquième jour

Commencez par aller dans le garage en utilisant le trousseau de clés pour l'ouvrir. À l'intérieur, ramassez **le bip** de la voiture sur l'établi **(18)** et **une massue** dans un coin. Sortez du garage puis utilisez le bip de la voiture par la fenêtre du garage **(19)**, ce qui attire l'attention du garde. Ce dernier, coincé dans le garage, s'évanouit à cause du gaz d'échappement de la voiture, laissant tomber à côté de lui **une carte magnétique (20)**. Récupérez-la puis utilisez-la sur la statue de Kali au fond du jardin pour faire apparaître un passage. Empruntez-le, avancez toujours tout droit,



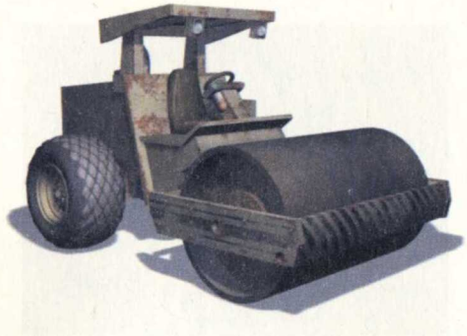
18

19



donnez un coup de massue sur le garde pour l'assommer, récupérez **le couteau (21)**, puis montez les escaliers derrière lui. Utilisez le couteau sur la fenêtre, à votre droite, ouvrez la trappe devant vous, descendez les escaliers puis avancez toujours tout droit. Au bout, ouvrez la porte puis avancez pour retrouver votre bien-aimée... Vous aurez une petite discussion avec Dharmesh, mais tout est bien qui finit bien, dans le rêve comme dans la réalité.

20



21

NOUVEAU

Schweppes

Tonic Mandarine

TONIC MAIS FRUITE.

TRICHE TRASH

CYBER PRESS PUBLISHING
PC SOLUCES / TRICHE TRASH
92 /98 BD VICTOR - HUGO
92115 CLICHY CEDEX

ENVOYEZ VOS ASTUCES

(clemonnier@loisir.net)

4X4 EVOLUTION

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur les touches **"ENTREE"**, **"SHIFT"**, **"ALT"** et **"E"** en même temps. Vous pourrez alors taper l'un des codes suivants :
4X4 - Mode Gros pneus.
5X5 - Mode Gros véhicules.
99X99 - Désactive le fait de pouvoir perdre.

PLUS D'ARGENT

Attention, cette astuce ne fonctionne que sur certaines versions du jeu.
Si vous avez déjà commencé une partie, il est possible de changer le montant de votre crédit. Pour cela, sous Windows, ouvrez le dossier du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut, il s'agit de **"C:\programs\Terminal Reality\4x4 Evolution\system\"**). À l'intérieur, il y a un fichier **"metal.ini"**. Faites une copie de ce fichier au cas où il y aurait un problème. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier. Tout en gardant ce bouton enfoncé, déplacez le curseur de la souris à un endroit où il n'y a rien puis relâchez. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez **"Copiez ici"**. Vous obtiendrez alors un fichier **"Copie de Metal.ini"**. Vous pouvez à présent modifier le fichier original en toute sécurité. Double cliquez sur **"metal.ini"** et le fichier sera ouvert dans le bloc-notes de Windows. Cherchez une ligne **"Cash="**. Normalement, il y a déjà une série de caractères qui suit le **"="**. Il est impossible de dire quoi puisque la somme est codée. Modifiez cette ligne pour obtenir **"Cash=re25ykP*g*bCbqRqz*zb1xPz1P+"** en respectant les majuscules et minuscules. Fermez la fenêtre du bloc-notes et choisissez de sauvegarder la modification. En chargeant le jeu, vous obtiendrez alors beaucoup plus d'argent.
Si jamais cela ne fonctionne pas, pour revenir à la normale, effacez le fichier **"metal.ini"** et renommez le fichier **"Copie de Metal.ini"** en **"metal.ini"**. Une autre méthode est d'accumuler beaucoup d'argent. Ensuite, sortez du jeu et faites une copie du fichier **"metal.ini"** tel que nous l'avons vu. Rechargez le jeu et dépensez l'argent comme vous le voulez. Ensuite, sortez du jeu et copiez la ligne **"Cash="** du fichier que vous avez copié à l'intérieur de **"metal.ini"**. Vous obtiendrez alors la somme d'argent que vous aviez avant de faire des dépenses.

CHEAT CODES 2

Dans le cas où l'astuce permettant le fichier **"metal.ini"** ne fonctionne pas, c'est que vous avez une version récente du jeu. Il faut savoir que, dans les plus récentes versions, de nouveaux Cheat Codes ont été ajoutés. Ainsi, il sera possible de taper les codes suivants dans l'ordre après le début d'une course en mode Carrière.
GOLDFINGER - Active le code pour obtenir de l'argent. Si vous le tapez correctement, vous devriez entendre un effet sonore.
GIVEMEMONEYORDIE - Donne un million de dollars.

ANNO 1602

CHEAT MODE

Pendant une partie, appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"ALT"**, **"SHIFT"** et **"W"** en même temps. Gardez ces quatre touches enfoncées et tapez **"2061"**. Appuyez ensuite sur **"ENTREE"** puis sur **"A"** et de nouveau sur **"ENTREE"**. Si tout s'est correctement déroulé, il vous sera alors possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :
"SHIFT" et **"M"** - Donne de l'argent.
"SHIFT" et **"H"** - Donne du bois.
"SHIFT" et **"Z"** - Donne des briques.
"SHIFT" et **"T"** - Donne des outils.
"SHIFT" et **"K"** - Donne des canons.

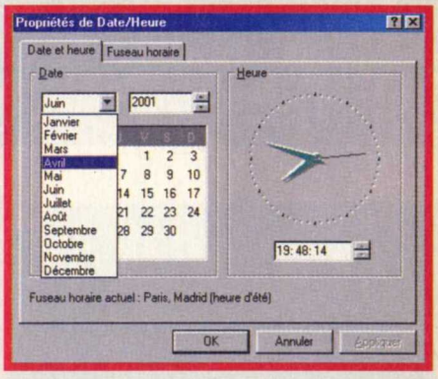
BLACK & WHITE

JOUETS

Sur la première île, lorsque vous allez vers la crèche, faites un zoom sur le toit. Insistez pour

voir l'intérieur du bâtiment. Vous y trouverez deux dés et un ballon. Grâce à cela, votre créature aura de quoi s'amuser.

POISSON D'AVRIL



Si vous jouez à BLACK & WHITE un premier avril, vous aurez une étrange surprise. En effet, vos créatures ne laisseront pas les traces habituelles sur leur passage. À la place, ce seront des formes bizarres.
Êtes-vous obligé d'attendre plusieurs mois pour observer ce phénomène étrange ? Pas vraiment... Il suffit de changer la date système de votre ordinateur. Pour cela, placez le curseur de la souris sur la barre de tâches. Double cliquez sur l'heure qui s'y trouve et la fenêtre **"Propriétés de Date/Heure"** fera son apparition. Sélectionnez le mois d'avril puis cliquez sur le **"1"** pour sélectionner le premier jour de ce mois. Cliquez sur **"OK"** puis chargez le jeu pour voir le truc dont on parle depuis le début.

N'oubliez pas en sortant du jeu de remettre la bonne date pour votre ordinateur. En effet, il y a pas mal d'applications qui utilisent la date de votre ordinateur pour fonctionner correctement (l'envoi de mail sur Internet, par exemple).

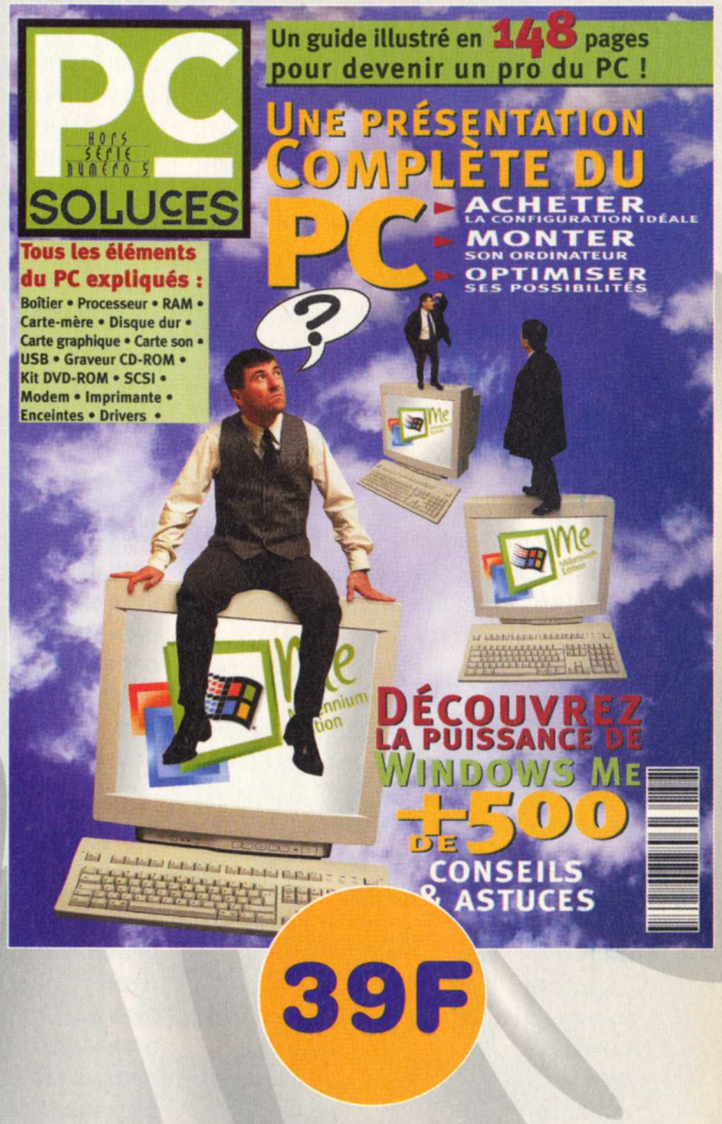
CLIVE BARKER'S UNDYING

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"TAB"** et tapez l'un des codes suivants. Il est à noter que les codes qui ont un effet durable (invincibilité, mana infinie...) sont désactivés à chaque fois qu'il y a un chargement ou une scène cinématique.

EH - Active ou désactive l'invincibilité.
ADDALL - Donne toutes les armes et sorts.
SET AEONS.PATRICK HEALTH x - Met votre nombre de points de vie à "x". "x" doit, bien entendu, être remplacé par un nombre compris entre "1" et "999". Au-dessus de "100", cela pose un petit problème. En effet, les boss ne vous attaqueront que si vous avez un nombre de points de vie compris entre "1" et "100".
SET AEONS.PATRICK MANA x - Met votre nombre de points de Mana à "x". "x" doit être remplacé par un nombre compris entre "1" et "999". Si vous êtes au-dessus de "100", chaque seconde vous perdrez un point de Mana. Il est alors préférable d'activer la Mana infinie.
FLIGHT - Active ou désactive le vol (faire un saut en se déplaçant).
INFINITEMANA 1 - Active la magie infinie.
INFINITEMANA 0 - Désactive la magie infinie.
BEHINDVIEW 1 - Active la vue à la troisième personne.
BEHINDVIEW 0 - Désactive la vue à la troisième personne.
SHOWFPS - Affiche le nombre d'images par seconde du jeu.
SLOMO X - Permet de ralentir le jeu. Il faut remplacer le "x" par un chiffre compris entre "1" et "5". Par exemple "Slomo 2".
AMPATTSPELL - Augmente le niveau du sort sélectionné.
BECOMELIGHT 1 - Active une aura lumineuse autour de vous.
BECOMELIGHT 0 - Désactive l'aura lumineuse.
SETJUMPZ x - Change la hauteur à laquelle il est possible de sauter. Le "x" doit être remplacé par une valeur comprise entre "0" et "1000".
ASSALL - Fait apparaître un âne.
BRING SCARROW - Fait apparaître un monstre.
BRING MANAWELL - Fait apparaître un bijou de Mana.
BRING REVOLVER - Fait apparaître un revolver avec 32 cartouches.

DÉCOUVREZ LE PC DE A À Z



39F

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

BRING GHELZIABAHRSTONE - Fait apparaître la pierre de Gelziabar.
BRING SCYTHE - Fait apparaître la faux du celte.
BRING TIBETIANWARCANNON - Fait apparaître le canon du Tibet.
BRING SHOTGUN - Fait apparaître un fusil avec 22 cartouches.
BRING SPEARGUN - Fait apparaître un fusil harpon.
BRING PHOENIX - Fait apparaître le phénix avec trois munitions.
BRING ECTOPLASM - Fait apparaître le sort Ectosplasme devant vous (avancez pour l'obtenir).
BRING DISPELMAGIC - Fait apparaître le sort Contre-magie devant vous (avancez pour l'obtenir).
BRING LIGHTNING - Fait apparaître le sort Éclair devant vous (avancez pour l'obtenir).
BRING HASTE - Fait apparaître le sort Hâte devant vous (avancez pour l'obtenir).
BRING SKULLSTORM
BRING SCRYE - Fait apparaître le sort Antévision devant vous (avancez pour l'obtenir).
BRING SHIELD - Fait apparaître le sort Bouclier devant vous (avancez pour l'obtenir).
BRING INVOKE - Fait apparaître le sort Évocation devant vous (avancez pour l'obtenir).
BRING DYNAMITE - Fait apparaître un bâton de dynamite.
BRING AMPLIFIER - Fait apparaître un amplificateur.
BRING ETHERTRAP - Fait apparaître un piège d'éther.

Vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :
CLIVE
SATAN
HOUNDOG
INVISIBLE 1
INVISIBLE 0

Accéder à tous les niveaux et cinématiques
Pendant une partie, appuyez sur la touche **"TAB"** et tapez l'un des codes suivants.
Ils vous permettront d'accéder à tous les niveaux
OPEN CATACOMBS_CISTERNS
OPEN CATACOMBS_CLIFFS
OPEN CATACOMBS_ENTRANCE
OPEN CATACOMBS_EXIT
OPEN CATACOMBS_EXIT_AFTER
OPEN CATACOMBS_LAIROFLIZBETH
OPEN CATACOMBS_LAIROFLIZBETHPOSTCU
OPEN CATACOMBS_LOWERLEVEL
OPEN CATACOMBS_SAINTSHALL
OPEN CATACOMBS_TUNNELS
OPEN CATACOMBS_WELLROOM
OPEN CATACOMBS_WINDCHAMBER
OPEN ETERNALAUTUMN_FINALFIGHT_ARCH
OPEN ETERNALAUTUMN_FINALFIGHT_ARENA
OPEN ETERNALAUTUMN_FINALFIGHT_ARENA-BATTLE
OPEN ETERNALAUTUMN_FINALFIGHT_RUINS
OPEN ETERNALAUTUMN_RAVINES_AIRIE_INTERIOR
OPEN ETERNALAUTUMN_RAVINES_BRIDGE
OPEN ETERNALAUTUMN_RAVINES_CHASE
OPEN ETERNALAUTUMN_RAVINES_CHIEFTAIN
OPEN ETERNALAUTUMN_RAVINES_FOREST
OPEN ETERNALAUTUMN_TRANSITION
OPEN ETERNALAUTUMN_WATERFALL_DWELLINGS_LOWER
OPEN ETERNALAUTUMN_WATERFALL_DWELLINGS_UPPER
OPEN ETERNALAUTUMN_WATERFALL_GAUNTLET
OPEN GROUNDS_COTTAGE
OPEN GROUNDS_DOCK_NIGHT
OPEN GROUNDS_LIGHTHOUSE
OPEN GROUNDS_MAUSOLEUM_APPROACH
OPEN GROUNDS_MAUSOLEUM_ENTRANCE
OPEN GROUNDS_MAUSOLEUM_TUNNELS
OPEN GROUNDS_OLDCEMETERY
OPEN MANOR_CENTRALLOWER
OPEN MANOR_CENTRALLOWER_AFTER
OPEN MANOR_CENTRALLOWER_NIGHT
OPEN MANOR_CENTRALLOWER_STORM
OPEN MANOR_CENTRALUPPER
OPEN MANOR_CENTRALUPPER_AFTER
OPEN MANOR_CENTRALUPPER_POSTONEIROS
OPEN MANOR_CENTRALUPPER_STORM
OPEN MANOR_CHAPEL
OPEN MANOR_CHAPEL_NIGHT
OPEN MANOR_CRYPT
OPEN MANOR_EASTWINGLOWER
OPEN MANOR_EASTWINGLOWER_AFTER
OPEN MANOR_EASTWINGLOWER_NIGHT
OPEN MANOR_EASTWINGUPPER
OPEN MANOR_EASTWINGUPPER_AFTER
OPEN MANOR_EASTWINGUPPER_NIGHT
OPEN MANOR_ENTRANCEHALL
OPEN MANOR_ENTRANCEHALL_FROMKITCH
OPEN MANOR_ENTRANCEHALL_INTRO
OPEN MANOR_ENTRANCEHALL_NIGHT
OPEN MANOR_ENTRANCEHALL_NIGHT_RETURN-FROMCOVE
OPEN MANOR_ENTRANCEHALL_STORM
OPEN MANOR_ENTRANCEHALL_TOKITCH
OPEN MANOR_FRONTGATE
OPEN MANOR_FRONTGATE_NIGHT
OPEN MANOR_FRONTGATE_NIGHT_RETURN
OPEN MANOR_GARDENS
OPEN MANOR_GARDENS_NIGHT
OPEN MANOR_GARDENS_STORM
OPEN MANOR_GREATHALL_NIGHT
OPEN MANOR_GREATHALL_STORM
OPEN MANOR_INNERCOURTYARD
OPEN MANOR_INNERCOURTYARD_STORM
OPEN MANOR_NORTHWINGLOWER
OPEN MANOR_NORTHWINGLOWER_AFTER
OPEN MANOR_NORTHWINGLOWER_NIGHT
OPEN MANOR_NORTHWINGLOWER_STORM
OPEN MANOR_NORTHWINGUPPER
OPEN MANOR_NORTHWINGUPPER_NIGHT
OPEN MANOR_NORTHWINGUPPER_POST-ONEIROS
OPEN MANOR_NORTHWINGUPPER_STORM
OPEN MANOR_PATRICKSROOM
OPEN MANOR_TOWERRUN_NIGHT
OPEN MANOR_TOWERRUN_STORM
OPEN MANOR_WESTWING
OPEN MANOR_WESTWING_HALL1
OPEN MANOR_WESTWING_NIGHT
OPEN MANOR_WIDOWSWATCH_STORM
OPEN MONASTERY_PAST_CHURCH
OPEN MONASTERY_PAST_EXTERIOR
OPEN MONASTERY_PAST_INTERIOR
OPEN MONASTERY_PAST_LIVINGQUARTERS
OPEN MONASTERY_PRESENT_CHURCH
OPEN MONASTERY_PRESENT_COVE
OPEN MONASTERY_PRESENT_ENTRANCE
OPEN MONASTERY_PRESENT_INNERSANCTUM
OPEN MONASTERY_PRESENT_TUNNELS
OPEN ONEIROS_AMPHITHEATER
OPEN ONEIROS_CITY1
OPEN ONEIROS_CITY2
OPEN ONEIROS_HOWLINGWELL
OPEN ONEIROS_INTRO
OPEN ONEIROS_ORACLE
OPEN ONEIROS_RETREATBATH
OPEN ONEIROS_RETREATEXTERIOR
OPEN ONEIROS_RETREATSECONDFLOOR
OPEN ONEIROS_RETREATSTUDIO
OPEN ONEIROS_ZIGGURATINTERIOR
OPEN ONEIROS_ZIGGURATLOWER
OPEN ONEIROS_ZIGGURATUPPER
OPEN PIRATESCOVE_BARRACKS
OPEN PIRATESCOVE_EXTERIOR
OPEN PIRATESCOVE_PIER
OPEN PIRATESCOVE_POOL
OPEN PIRATESCOVE_TREASUREROOM
OPEN STANDINGSTONES_FIRSTVISIT
OPEN STANDINGSTONES_KINGFIGHT

Cinématiques
OPEN CU_01
OPEN CU_02
OPEN CU_03

OPEN CU_04
OPEN CU_05
OPEN CU_06
OPEN CU_07
OPEN CU_08
OPEN CU_09
OPEN CU_10
OPEN CU_11
OPEN CU_12
OPEN CU_13

Niveau de test

Ces trois niveaux n'ont rien à voir avec le jeu. "OPEN SMOKETEST" est le plus intéressant puisqu'il vous présente certains aspects du jeu (son, textures...).

OPEN ENTRY
OPEN PLAYGROUND
OPEN SMOKETEST

Théâtre de marionnettes

Appuyez sur la touche **"TAB"** et tapez le code **"OPEN MANOR_ENTRANCEHALL_FROMKITCH"**. Une fois le chargement terminé, regardez sur votre gauche et vous verrez trois tableaux. Placez-vous devant l'un des deux tableaux qui se trouve autour de celui au centre. Collez-vous contre lui et faites plusieurs sauts comme si vous vouliez passer au-dessus. Cela a pour effet d'enfoncer légèrement le tableau. Allez à l'autre tableau et faites de même. Le tableau central devrait alors se soulever pour laisser apparaître un spectacle assez étonnant où la bonne et le majordome se disputent.

Effrayez la bonne

Appuyez sur la touche **"TAB"** et tapez **"OPEN MANOR_ENTRANCEALL_NIGHT_RETURNFROMCOVE"**. Passez la porte puis allez sur la gauche. La bonne vous parlera. Au lieu de continuer, suivez-la jusqu'en haut de l'escalier. Attendez un moment et elle finira par parler puis s'enfuir. Poursuivez là... Euh ! N'auriez-vous pas des idées libidineuses, par hasard ?

Discothèque de l'enfer

Appuyez sur la touche **"TAB"** et tapez le code **"OPEN ONEIROS_HOWLINGWELL"**. Une fois le chargement terminé, volez de plate-forme en

Pour apprendre et mieux utiliser Internet

29F seulement

Chez votre marchand de journaux

plate-forme pour atteindre la porte de l'énorme bâtisse. Entrez et passez derrière le puits pour trouver un bouton dans le mur. Appuyez dessus et sortez. À présent, volez toujours vers le haut mais pour atteindre le toit de l'édifice. Arrivé sur le toit, utilisez le sort d'Antévision et regardez autour de vous pour détecter un feu follet bleuté, légèrement violacé. Volez jusqu'à lui pour le toucher et vous serez téléporté dans une petite pièce. Ouvrez la grande porte et admirez l'étonnant spectacle ! Personne n'y survivra... Ni les moutons ni les ânes ou les différents personnages.

COSSACKS EUROPEAN WARS

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"**. Il vous sera alors possible de taper l'un des codes suivants :

WWW - Active les codes SUPERVIZOR, MULTITVAR et IZMENA.

SUPERVIZOR - Active ou désactive le brouillard de guerre (possibilité de voir tous vos ennemis).

MONEY - Donne des ressources.

IZMENA - Permet de changer de camp en appuyant sur les touches de "1" à "9" du pavé numérique.

MULTITVAR - Appuyez sur "P" pour accéder à toutes les unités.

GODS - Donne de l'aide pour votre camp.

AI - Permet de déplacer les unités ennemies.

RESSOURCES - Donne des ressources.

SHIELD - Canons infinis.

CRIME CITIES

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve au-dessus de **"TAB"** et à gauche de **"1"**.

_givemethemoney - Donne de l'argent.

_givememaxenergy - Donne le maximum de points d'énergie.

_givemeallweapons - Donne toutes les armes.

_givemeallammo - Donne le maximum de munitions pour toutes les armes.

CRIMSON SKIES

Choix de la mission

Sur le menu principal de mission, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le microphone qui se trouve à gauche sur l'écran. Ensuite, tapez **"IDAHO"** et vous devriez voir apparaître un nouveau menu en haut à droite de l'écran. Il vous permettra d'accéder à toutes les missions du jeu.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Tous les vélos

Choisissez **"Free Ride"** et, sur l'écran de sélection d'un vélo, appuyez dans l'ordre sur les touches **"HAUT"**, **"GAUCHE"**, **"HAUT"**, **"BAS"**, **"HAUT"**, **"DROITE"**, **"GAUCHE"**, **"DROITE"** et **"F"**. La touche **"F"** correspondant à une touche par défaut. Si vous avez changé les touches, il faudra, dans ce cas, appuyer sur la touche correspondante. Vous pourrez alors utiliser tous les vélos.

Tous les parcours

Choisissez **"Free Ride"** et, sur l'écran de sélection des parcours, appuyez dans l'ordre sur les touches **"GAUCHE"**, **"HAUT"**, **"DROITE"**, **"BAS"**, **"GAUCHE"**, **"BAS"**, **"DROITE"**, **"HAUT"**, **"GAUCHE"** et **"F"**. La touche **"F"** correspondant à une touche par défaut. Si vous avez changé les touches, il faudra dans ce cas appuyer sur la touche correspondante. Vous pourrez alors accéder à tous les parcours.

Tous les styles

Choisissez "Free Ride" et, sur l'écran de sélection des styles, appuyez dans l'ordre sur les touches **"GAUCHE"**, **"HAUT"**, **"DROITE"**, **"BAS"**, **"GAUCHE"**, **"BAS"**, **"DROITE"**, **"HAUT"**, **"GAUCHE"** et **"F"**. La touche **"F"** correspondant à une touche par défaut. Si vous avez changé les touches, il faudra dans ce cas appuyer sur la touche correspondante. Vous pourrez alors accéder à tous les styles.

Tous les personnages

Choisissez **"Free Ride"** et, sur l'écran de sélection des personnages, appuyez dans l'ordre sur les touches **"BAS"**, **"BAS"**, **"GAUCHE"**, **"DROITE"**, **"HAUT"**, **"HAUT"** et **"F"**. La touche **"F"** correspondant à une touche par défaut. Si vous avez changé les touches, il faudra dans ce cas appuyer sur la touche correspondante. Vous pourrez alors utiliser tous les personnages.

DESPERADOS

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur les touches **"SHIFT"** et **"F11"** en même temps. Mais attention car il faut utiliser la touche **"SHIFT"** de gauche et non pas celle de droite. Il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes suivants :

CLINT - Vous permet de passer directement au niveau suivant.

HOLLOW MAN - Vous devenez transparent et les ennemis ne peuvent plus vous repérer.

TIMELESS - Stoppe le temps.

EPITAH - Affiche les conditions de victoire du niveau en cours.

SUPERSONIC - Affichage des zones de perception sonores.

FIDEL CASTRO - Dialogue de début de niveau.

SCHNEIDER - Quitte le jeu.

SHOW ME ALL - Affichage en mode Fil de fer

DIRT TRACK RACING

Plus d'argent

À la place d'entrer votre nom en débutant une partie en mode Carrière, utilisez plutôt **"MEGA-SAXON"**. Vous débuterez la partie avec un million de dollars.

ECONOMIC WAR

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"**. Une fenêtre de saisie fera son apparition et il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes suivants :

REDEMPTION - Augmente la puissance de votre pays.

BEAUTY - Tous les autres pays deviennent amicaux.

EVIL ISLANDS : CURSE OF THE LOST SOUL

Cheat Codes

Pendant une partie, allez sur l'écran du camp et appuyez sur la touche avec le petit "2". Cette touche se trouve à gauche de "1" et au-dessus de "TAB". Cela aura pour effet de faire apparaître la

console de commandes. Tapez "THINGAMABOB" et appuyez sur "ENTREE" pour valider. Vous aurez alors activé la possibilité d'entrer les autres codes dont voici la liste :

THINGAMABOB - Active les Codes.
@GODMODE(0,1) - Active l'invincibilité.
@GIVESTRENGTH(GETUNITOFPLAYER(0,0),xxx) - Donne "xxx" points de force. Il faut remplacer "xxx" par un nombre de votre choix.
@GIVEDEXTERITY(GETUNITOFPLAYER(0,0),xxx) - Donne "xxx" points de dextérité. Il faut remplacer "xxx" par un nombre de votre choix.
@GIVEINTELLIGENCE(GETUNITOFPLAYER(0,0),xxx) - Donne "xxx" points d'intelligence. Il faut remplacer "xxx" par un nombre de votre choix. **HELP** List of Console Commands
GIVE 0 MONEY x - Donne "x" pièces d'or. Il faut remplacer "x" par un nombre de votre choix.
GIVE 0 EXP x - Donne "x" points d'expérience. Il faut remplacer "x" par un nombre de votre choix.
FPS 1 - Active l'affichage du nombre d'images par seconde.
FPS 0 - Désactive l'affichage du nombre d'images par seconde.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
LOCALRATE
RATE
BAN
KICK
PARTYRESEND
DAYS
GENERATEACKS
DISCONNECT
NET
MEMUSAGE
SERVER
JOIN
FADEOUT
EXECUTE
EXEC
LASTFPS
LOADVAR
LISTVAR
SHOW
FILTER
HISTORY
CONSOLE
DEBUGINFO

GHARTA : THE HOLLOW EARTH

Cheat Codes
Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :
TISTAAFL - Donne tous les objets.
DEBUGON - Active le mode Debug.
DEBUGOFF - Désactive le mode Debug.

GLOBAL DOMINATION

Cheat Codes
Pendant une partie, appuyez dans l'ordre sur les touches indiquées pour déclencher les événements associés.
"A", "A", "A", "W", "W", "W" et "W" - Refait le plein de missiles dans les silos.
"D", "A", "D", "SHIFT", "SHIFT", "SHIFT" et **"SHIFT"** - Lancement de tous les silos.
"D", "D", "W", "W", "SHIFT" et "SHIFT" - Séparation en vol.
"D", "A", "W", "W", "SHIFT", "SHIFT", et **"A"** - Production de toutes les ressources.
"SHIFT"; "W", "W", "A", "A", "A", "D", "A", "D" et **"A"** - Tête intelligente.
"W", "SHIFT", "A", "A" et "D" - Super Fighter.
"W", "D", "D", "D", "SHIFT", "A" et "A" - L'ordinateur vous aide.
"D", "D", "W", "W", "W", "W", "A", "A" et "D" - Permet de voir les ressources adverses.
"SHIFT", "SHIFT", "SHIFT", "W", "A", "A", "A" et **"A"** - Lens Flare

HOT WHEELS STUNT DRIVER

Touche magique
Pendant une partie, il est possible d'utiliser les touches suivantes :
C - Élimine votre voiture.
L - Active ou désactive les lumières.
W - Active ou désactive l'affichage de fond.

INSANE

Cheat Codes
Sur la page principale du jeu, tapez simplement les codes suivants. Seul problème, vous ne verrez rien apparaître et vous n'aurez pas non plus d'avertissement pour vous indiquer qu'un code a été entré correctement.
INEEDMORECARS - Permet d'accéder à toutes les voitures.
INEEDMOREMAPS - Permet d'accéder à toutes les courses.
BIGHEADZ - Mode Grosse tête.
BOXERZ - Modes Grosses mains et Gros pieds.
BIGFOOTZ - Mode Grosse roues.
GOKARTZ - Mode Petites roues.

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
TERRAFORMERS
FONEKART
SPEEDRACER

LES SIMS

Cheat Codes
Nous avons déjà passé des codes pour ce jeu dans le numéro précédent. En voici de nouveaux...
Pendant une partie, appuyez sur les touches **"CTRL", "SHIFT", "ALT"** et **"C"** pour faire apparaître une zone de saisie dans le coin supérieur gauche de l'écran. À cet endroit, vous pourrez taper l'un des codes suivants :
AUTONOMY x - Permet de modifier l'état d'esprit des Sims. Le "x" doit être remplacé par une valeur comprise entre "1" et "100".
TILE_INFO ON - Active l'affichage d'informations sur le jeu.
TILE_INFO OFF - Désactive l'affichage d'informations sur le jeu.
DEBUG_SOCIAL - Affiche des informations concernant les interactions des personnages.
TUTORIAL ON - Active le mode Tutoriel.
TUTORIAL OFF - Désactive le mode Tutoriel.
DRAW_ROUTES ON - Active l'affichage du déplacement du personnage sélectionné.
DRAW_ROUTES OFF - Désactive l'affichage du déplacement du personnage sélectionné.
HOUSE x - Charge automatiquement la maison "x". Le "x" devant être changé par le numéro de la maison.
MOVE_OBJECTS ON - Active la possibilité de déplacer les objets librement.
MOVE_OBJECTS OFF - Désactive la possibilité de déplacer les objets librement.
SET_HOUR x - Fixe l'heure du jeu à "x". Bien entendu, "x" doit être compris entre "1" et "24" en fonction de l'heure de votre choix.

Vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :
ALL_MENUS
ALLOW_INUSE
ASSERT
BROWSER_FAILSAFE
CAM_MODE
EDIT_CHAR
HTML
QUATS

Tout nu !
Utilisez le code **"MOVE_OBJECTS ON"** puis attendez. Lorsqu'un de vos Sims entre dans une douche pour se laver, ouvrez la fenêtre de construction puis sélectionnez la douche, ce qui vous permettra de la déplacer. Fatalement, le Sims continuera à se doucher mais sans être camouflé. Un truc idiot mais rigolo !

Plus de factures !
Utilisez le code **"MOVE_OBJECTS ON"** et ouvrez la fenêtre de construction. Sélectionnez la boîte aux lettres et supprimez-la. Sans boîte aux lettres, plus moyen de recevoir de factures. D'un autre côté, vous ne pourrez plus recevoir de courrier du tout !

Codes pour de l'argent

Les mises à jour du jeu ont modifié les Cheat Codes qui permettaient d'obtenir de l'argent. Auparavant, il s'agissait de **"KLAPAUCIUS"**. À présent, il suffit d'utiliser **"ROSEBUD"** à la place. Ainsi, si l'un des codes ne fonctionne pas avec votre version du jeu, utilisez l'autre...

LES SIMS : SURPRISE PARTY

Plus d'argent

Nous avons vu que les mises à jour des SIMS modifient le code qui donne de l'argent. Il s'agit donc de **"ROSEBUD"**. Pourtant, lorsque vous le tapez avec LES SIMS : SURPRISE PARTY, il est possible d'avoir plus d'argent d'un seul coup. Pour cela, tapez le code et, lorsque vous appuyez sur **"ENTREE"** pour la valider, gardez la touche enfoncée pour voir l'argent augmenter plus de que normale. Si l'on tient compte du fait qu'un Cheat Codes a un effet "normal", bien sûr !

Drew Carrey

Faites une énorme bringue avec vos Sims. Une qui attire le maximum de monde et qui soit récréative... Dès lors, il est possible qu'une personnalité ne fasse pas son apparition. Il s'agit de Drew Carrey, une personnalité américaine qui est, à vrai dire, inconnue en France, ou presque.

LES SIMS : ÇA VOUS CHANGE LA VIE

Super Sims

Au moment de la création d'un Sims, ne lui donnez aucun point de personnalité. Placez-le dans son cadre de vie et mettez-lui, entre les mains, un laboratoire de chimie. Faites en sorte qu'il mette au point une potion jaune. Une fois que votre Sims a bu cette potion, cela a pour effet de mettre toutes ses caractéristiques au maximum.

Un génie

Achetez une lampe à huile ancienne avec votre Sims. Faites en sorte qu'il joue avec et cela devrait avoir comme effet d'invoquer un génie des Mille et une nuit. Celui-ci est capable de réaliser un vœu chaque jour. Mais attention, car il arrive que les résultats ne soient pas vraiment bénéfiques.

LES TROIS ROYAUMES : LE DESTIN DU DRAGON

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"** et il vous sera alors possible de taper l'un des codes suivants :

!om+godblessgreed! - Augmente considérablement vos points de ressources.

!om+icanseeagain! - Dévoile la carte.

MECHWARRIOR 4

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"ALT"** et **"SHIFT"**. Tout en maintenant ces trois touches enfoncées, tapez l'un des codes qui suivent :

IY - Active l'invincibilité.

UO - Active les munitions infinies.

IB - Détruit les ennemis ciblés.

ML - Donne la victoire pour la mission en cours.

HF - Désactive le scanner.

MOB RULE

Cheat Codes

Commencez une nouvelle partie. Au moment où vous devez choisir la couleur de votre équipe, tapez l'un des codes suivants et appuyez sur la touche **"ENTREE"** pour le valider. Si vous l'avez tapé correctement, vous devriez entendre un petit effet sonore. Ensuite, pendant une partie, il faudra appuyer sur la touche **"C"** pour activer ou désactiver les codes que vous aurez tapés.

SPEED364 - Accélère le jeu en mode Réseau.

WORKER928 - Permet d'acheter un ouvrier à tout moment.

PICKUP036 - Permet de ramasser une balise ennemie.

WEAPONS563 - Permet d'acheter n'importe quelle arme pour les gangsters.

TENANTS872 - Permet de tout sélectionner à tout moment.

LOANS458 - Permet d'emprunter n'importe quelle somme à la banque.

ESTATES216 - Permet d'acheter un terrain sans se soucier des conditions.

HOUSES462 - Permet d'acheter n'importe quel établissement.

UPGRADE934 - Amélioration.

NBA LIVE 2000

Jouer avec Michael Jordan

Jouez contre Michael Jordan en mode **"Contre Michael Jordan"** et en niveau **"Superstar"**. Si vous arrivez à gagner, il vous sera alors possible de l'utiliser dans tous les autres modes de jeu.

Mais il n'est pas vraiment facile de battre ce joueur en niveau **"Superstar"**. Commencez une partie en 21 points. Au moment de choisir un joueur contre Michael Jordan, prenez celui avec lequel vous préférez jouer. Ensuite, prenez le contrôle de Michael Jordan et laissez l'autre joueur marquer des points jusqu'à 20. Appuyez sur la touche **"Echap"** et choisissez **"Commandes de jeu"**. Prenez le contrôle de l'autre joueur et il ne vous restera plus qu'à marquer un seul point pour que l'ordinateur croit que vous avez réussi à battre Michael Jordan. L'intérêt de cette technique est donc de n'avoir qu'un seul point à marquer tout en vous donnant une avance considérable sur votre adversaire. Si vous ne réussissez pas à marquer du premier coup, vous aurez encore une vingtaine d'essais !

NBA LIVE 2001

Jouer avec Michael Jordan

Jouez contre Michael Jordan en mode Un contre Un dans le niveau de difficulté le plus élevé. Si vous arrivez à gagner, il vous sera alors possible de l'utiliser. Si cela vous paraît trop difficile à réaliser, essayez d'utiliser la méthode du jeu NBA LIVE 2000 pour battre votre adversaire...

ONI

Cheat Codes

Première chose à savoir, les Cheat Codes ne fonctionneront que si vous avez terminé le jeu. Ensuite, à chaque fois que vous lancerez le jeu, pendant une partie vous pourrez appuyer sur la touche **"F1"** pour pouvoir entrer l'un des codes suivants :

LIVEFOREVER - Active l'invincibilité.

SHAPESHIFTER - Permet de changer de personnage en appuyant sur la touche "F8".

FATLOOT - Donne des munitions et des points de vie.

WINLEVEL - Permet de gagner et de passer au niveau suivant.

LOSELEVEL - Vous fait perdre.

BIGHEAD - Mode Grosse tête.

MINIME - Mode Mini.

SUPERAMMO - Mode Super Ammo.

RESERVOIRDOGS - Les ennemis se combattent entre eux.

ROUGHJUSTICE - Mode Gatling Guns.

CHENILLE - Mode Daodan Power.

BEHEMOTH - Mode Godzilla.

ELDERRUNE - Régénération.

FISTSOFLEGEND - Mode Fists of Legend.

KILLMEQUICK - Mode Ultra.

CARROUSEL - Mouvement au ralenti.

THEDAYISMINE - Mode Developer.

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
MOONSHADOW
MUNITIONFRENZY
TOUCHOFDEATH
CANTTOUCHTHIS
GLASSWORLD

Mode Développer
Si vous avez activé le Mode Développer en utilisant le code **"THEDAYISMINE"**, vous aurez alors accès à la console de commandes du jeu. Pour cela, pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve à gauche du **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. Vous pourrez alors utiliser ces nouveaux codes...
DOOR_IGNORE_LOCKS = 1 - Déverrouille toutes les portes du niveau en cours.
AI2_KILL - Élimine tous les ennemis qui se trouvent aux alentours.
CHR_NOCOLLISION 1 - Désactive le clipping (ce qui permet de passer à travers les murs et obstacles).
CHR_NOCOLLISION 0 - Réactive le clipping au cas où il serait désactivé.
DUMP_DOCS - Affiche toutes les commandes.

En Mode Développer, il vous est aussi possible d'utiliser les touches suivantes :
"F7" - Cycle Through Available Weapons
"F8" - Permet de changer de personnage.
"F9" - Commence un enregistrement de votre partie.
"F10" - Termine l'enregistrement de votre partie.
"F11" - Rejoue l'enregistrement de la partie.
"CTRL", "SHIFT" et **"Y"** - Affiche le nombre d'images par seconde.
"CTRL", "SHIFT" et **"G"** - Active ou désactive le ralenti.
"CTRL", "SHIFT" et **"S"**- Active ou désactive les textures.
"CTRL", "SHIFT" et **"B"** - Affiche des informations sur votre adversaire.

ROLLERCOASTER TYCOON

Cheat Codes
Cliquez sur l'un des visiteurs du parc. Ensuite, cliquez sur l'icône qui permet de lui donner un nom et utilisez l'un de ceux qui suivent pour obtenir l'effet indiqué :
Chris Sawyer - Ce visiteur n'arrête pas de prendre des photos.
Simon Foster - Ce visiteur s'arrête souvent pour peindre des tableaux d'attractions.
Melanie Warn - Rend joyeux le personnage à chaque fois que vous lui donnez ce nom.
Katie Brayshaw - Ce visiteur s'arrête régulièrement pour agiter les bras en l'air.
John Wardley - Ce visiteur est constamment émerveillé par les attractions.
John Mace - Paie les prix en double pour les attractions.
Damon Hill - Pilote un karting deux fois plus vite que les autres visiteurs.
BigBucks - Ce visiteur n'a pas de limite d'argent.
Tony Day - Ce visiteur n'arrête pas de manger des hamburgers.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :
Bill Gates
Michael Schumacher
Tom Cruise

LE BOTTIN MONDIAL DES MEILLEURS SITES DU WEB

29 F
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

SERIOUS SAM

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit **"2"** qui se trouve à gauche du **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. Cela aura pour effet de provoquer l'apparition de la console de commandes du jeu. Ensuite, il vous sera possible de taper les codes suivants :

PLEASE GOD - Invincibilité.
PLEASE GIVEALL - Donne toutes les armes et objets.
PLEASE OPEN - Déverrouille toutes les portes du niveau en cours.
PLEASE KILLALL - Élimine tous les ennemis.
PLEASE FLY - Active la possibilité de voler.
PLEASE GHOST - Désactive le clipping, ce qui permet de passer à travers les murs.
PLEASE INVISIBLE - Invisibilité.

Il est aussi possible de taper ces codes...
PLEASE TELLALL
PLEASE REFRESH

SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS

Cheat Mode

Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Double cliquez sur le dossier **"Scripts"** et, avec un éditeur de texte (le bloc-notes de Windows ou Wordpad), ouvrez le fichier **"Menu.py"**. Tout à la fin du fichier, ajoutez les lignes suivantes :

```
Import cheats
cheats.ActivateLevelCheats()
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheats()
```

Fermez le fichier une fois que vous l'avez modifié, sans oublier de sauvegarder. Ensuite, démarrez le jeu et il vous sera alors possible d'utiliser les touches suivantes pendant que vous jouerez :
"1" - Vous donne la petite épée.
"2" - Vous donne la grande épée.
"3" - Vous donne le petit bouclier.
"4" - Vous donne le grand bouclier.
"G" - Vous donne l'épée laser.
"H" - Vous permet de tuer vos ennemis plus rapidement.
"F5" - Vous permet de changer le point de vue en tournant vers la gauche.
"F6" - Vous permet de changer le point de vue en tournant vers la droite.
"F7" - Vous permet de passer au niveau suivant.
"F8" - Vous permet de passer à la mission suivante.
"F10" - Vous permet d'activer ou désactiver l'invincibilité.
"," - Vous permet de changer l'apparence de vos vêtements.

SMALL SOLDIERS

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"**, **"X"** et **"S"** en même temps. Gardez toutes ces touches enfoncées et relâchez seulement le **"S"**. Ensuite, relâchez toutes les autres touches en même temps. Vous devriez voir un curseur clignoter dans le coin inférieur gauche de l'écran et il vous sera alors possible de taper les codes suivants :
MCLEOD 1 - Active l'invincibilité.
MCLEOD 0 - Désactive l'invincibilité.
CLEAR - Active ou désactive le brouillard de guerre (possibilité de voir tous les ennemis).
KILL - Permet ensuite de tuer un ennemi en cliquant dessus.
RAGGS - Fait apparaître un écran avec tous les Cheats.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :
TOYS x
TEAM x
Le "x" doit être remplacé par un nombre de votre choix.

STAR WARS : BATTLE FOR NABOO

Cheat Codes

Allez sur le menu des options et entrez l'un des mots de passe suivants dans la zone de saisie appropriée :
JHGNRGAS - Permet d'accéder à tous les niveaux.
FMRYLDAD - Permet d'accéder au niveau du côté sombre.
LFZWKXAA - Donne les vies infinies.
CXSJMIAA - Vous tuez les ennemis plus facilement.
XFIIYBAY - Donne le Swampspeeder.
ABVUSEAY - Donne une visée thermique grâce au tir secondaire.
HRDTOKIL - Donne les boucliers avancés.
RQORACAQ - Donne les AAT.
NASTYMDE - Mode de jeu plus difficile.
JOBXXFAI - Affiche une galerie d'images.
EOWXZGAS - Affiche une photo.
DIWMZIAR - Permet de voir le générique du jeu.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
FRBPTDAY
RECTVBAH

THANDOR

Cheat Mode

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"** et tapez **"Oh grosser Thomas, erlöse mich!"** en respectant les majuscules et minuscules ainsi que les caractères accentués. Vous pourrez ensuite utiliser les combinaisons de touches suivantes :
"ALT", **"SHIFT"** et **"E"** - Vous donne de l'énergie.
"ALT", **"SHIFT"** et **"X"** - Vous donne du Xenit.
"ALT", **"SHIFT"** et **"Z"** - Vous permet de construire très rapidement.
"ALT", **"SHIFT"** et **"V"** - Vous permet de dévoiler toute la carte.

THE SETTLERS 4

Cheat Mode

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"**. Ensuite, tapez **"!wqsa"** ou **"!ympq"** en fonction de la version du jeu dont vous disposez. Cela activera le Cheat mode du jeu. À partir de ce moment, il sera possible de taper **"!win"** de la même manière pour remporter immédiatement la victoire dans le niveau en cours.

Une minute de plus

Pendant une partie, il arrive souvent que l'on n'ait pas grand-chose à faire, si ce n'est d'attendre qu'une construction se termine ou qu'un événement se produise.
Pour pallier ce problème, vous pouvez appuyer sur la touche **"F12"**, ce qui a pour effet d'avancer l'horloge du jeu d'une minute. Vous pouvez appuyer sur cette touche autant de fois que vous le voulez.

TROPICO

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"CTRL"** et gardez-la enfoncée. Ensuite, toujours en gardant la touche **"CTRL"** enfoncée, tapez l'un des codes qui suivent. Relâchez le bouton **"CTRL"** une fois que c'est terminé.

PESOS - Ajoute 20 000 dollars à votre compte courant.
CONTENTO - Augmente la satisfaction de la population de dix points.
RAPIDO - Active la construction rapide.

X-GUARD

Voici les codes des niveaux :
Niveau 02 - **TIMEWARP**
Niveau 03 - **VOYAGE**
Niveau 04 - **STARFIELD**
Niveau 05 - **PRISON**
Niveau 06 - **FORTRESS**
Niveau 07 - **NEUTRAL**
Niveau 08 - **MORTALITY**
Niveau 09 - **OPERATION**
Niveau 10 - **TRANSPORT**
Niveau 11 - **FLOODGATE**
Niveau 12 - **NEXUS**
Niveau 13 - **TITAN**
Niveau 14 - **WRATH**
Niveau 15 - **REVENGE**

ZEUS MAÎTRE DE L'OLYMPE

Cheat Codes
Pendant une partie, appuyez simultanément sur les touches **"ALT"**, **"CTRL"** et **"C"**. Une petite fenêtre s'affichera où il vous sera possible de taper l'un des codes suivants :
Delian Treasury - Donne 1000 Drachmes.
Ambrosia - Donne la victoire pour la mission en cours après quelques mois.
Fireballs from Heaven - Boules de feu qui s'abattent du ciel.
Bowvine and Arrows - Les tours tirent des vaches à la place des flèches.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
Cheese Puff
SoundFrags.

Attention, il faut respecter les majuscules et minuscules lorsque vous utilisez ces codes.

À L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM AU CINÉMA LE 27 JUIN 2001

JOUEZ À
TOMB RAIDER
POUR LE PRIX D'UNE PLACE DE CINÉMA !

Faites le plein de cadeaux pour l'été !
1 statue géante, 1 blouson en cuir Redskins, des CD de la B.O. de U2 et des affiches du film, des T-shirts, des draps de bain, des lunettes de soleil et des figurines collector offertes par Bandai sont à gagner sur le

08 92 68 19 22**
ou sur le
3615 TOMB RAIDER**

UNIVERSAL · TERRITOIRE REDSKINS · EIDOS eidos.com · CORE · BANDAI

Concours organisé du 01/07/01 au 31/07/01
**3615 - 0892 : 2,21F/mn
Tomb Raider La Révélation Finale & Lara Croft © & TM Core design limited 1999. © et édité par Eidos Interactive Ltd 1999. Tous Droits Réservés. Tomb Raider III & Lara Croft © & TM Core design limited 1998. © et édité par Eidos Interactive Ltd 1998. Tous Droits Réservés.
PlayStation et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment inc.

PRÈS DE 400 SOLUTIONS COMPLÈTES ET DES MILLIERS DE CODES

N'ATTENDEZ PLUS !

RETROUVEZ TOUTES LES SOLUTIONS DE VOS JEUX EN EXCLUSIVITÉ SUR

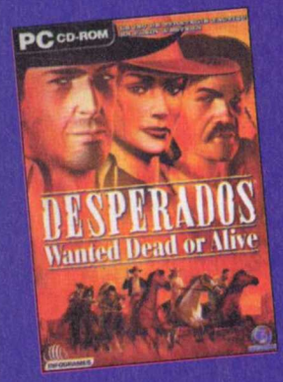
3615 PCSOLUCES

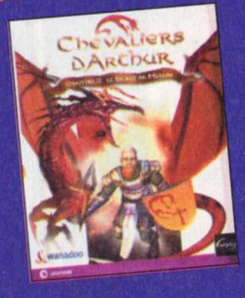
ET AU

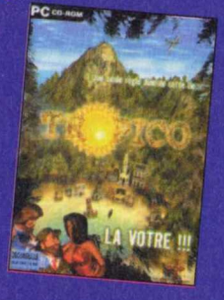
08 92 68 14 16

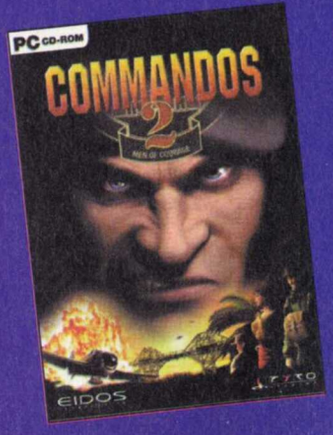
MISES À JOUR RÉGULIÈRES, NOUVEAUX CODES, HOTLINE*

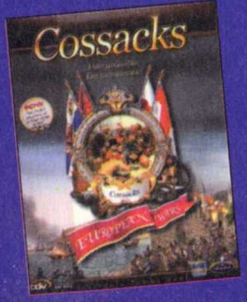
TOUS LES MOIS, GAGNEZ LE JEU DE VOTRE CHOIX, LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS PC ET DVD

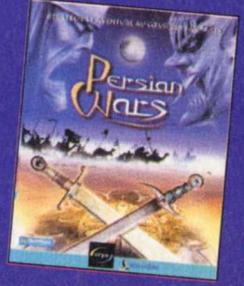












3615-0892 : 2,21 F/MN - *3615 UNIQUEMENT

UN PLAN POUR SORTIR ?

RCS : 394 880 314

allocine.com

Premier portail Cinéma sur Internet

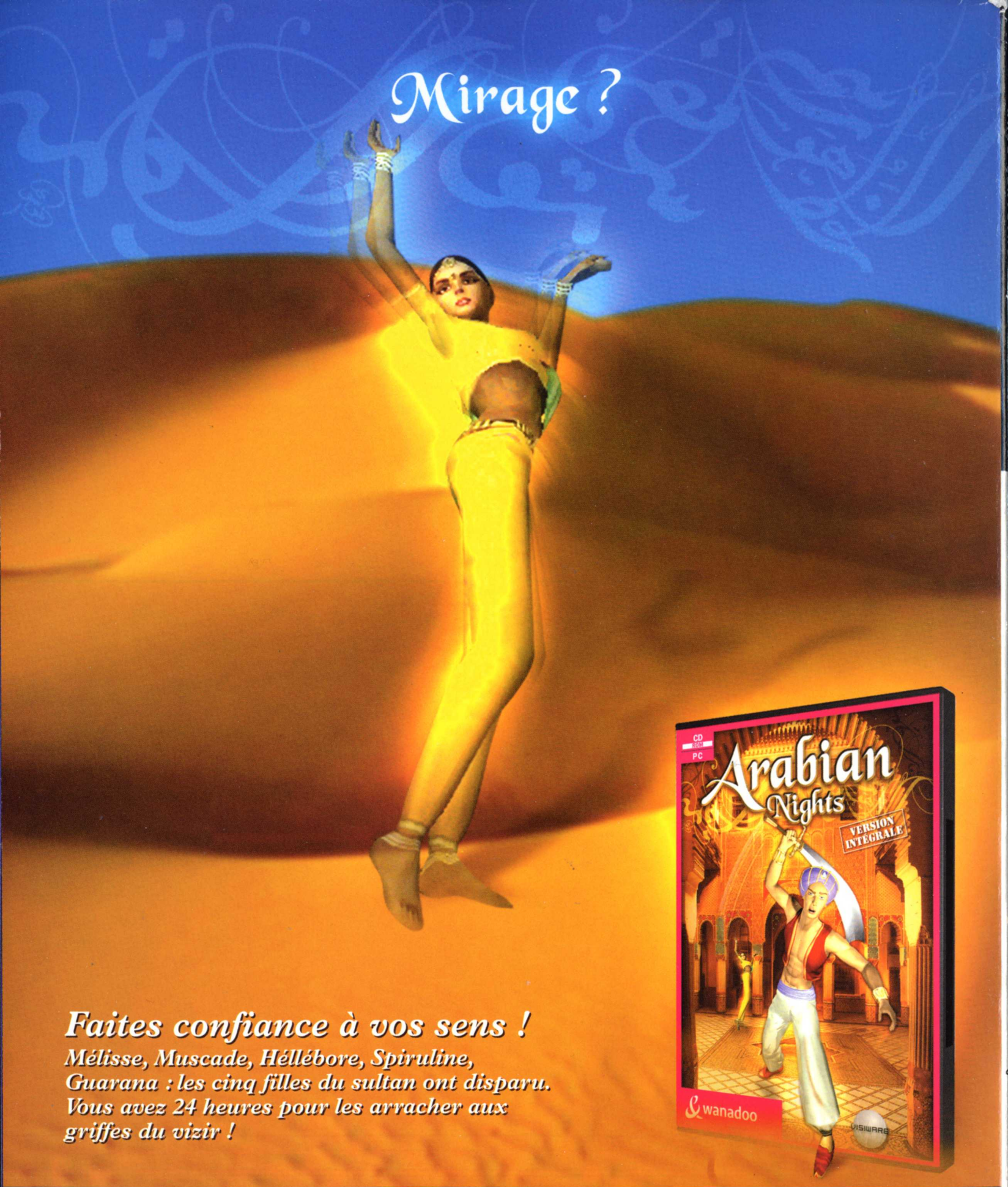
Retrouvez en exclusivité le nouveau film d'AlloCiné sur www.allocine.com

MTV MUSIC TELEVISION®

Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA

NRJ HIT MUSIC only !*

Mirage ?



Faites confiance à vos sens !

Mélisse, Muscade, Hellébore, Spiruline, Guarana : les cinq filles du sultan ont disparu. Vous avez 24 heures pour les arracher aux griffes du vizir !

wanadoo | VISIWARE | PC CD

"LES 7 ÉPISODES DU CÉLÈBRE JEU D'ACTION / AVENTURE ENFIN RÉUNIS SUR CD-ROM"

DISPONIBLE JUIN 2001

© 2001 Wanadoo Édition / Visiware. Coproduction : Wanadoo Édition / Visiware. Coédition : Wanadoo Édition / Visiware. Réalisation : Silmarils.